

LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick
PC MAC

joystick

N° 80 MARS 1997

DOSSIER

MMX: Intel nous prend
pour des abrutis

OUF !

Tomb Raider
LA SOLUCE
COMPLETE

A VENIR

Starcraft
LE BLIZZARD DE
L'ESPACE

LES TESTS

POD+3DFX, une borne d'arcade dans votre PC
THEME HOSPITAL, mieux qu'URGENCE !

N°80 • MARS 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 \$ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

POD • THEME HOSPITAL • DOSSIER MMX joystick MARS 1997 • 35 F SOLUCE TOMB RAIDER • V'LA L'PRINTEMPS !



www.joystick.fr

DOUX RÊVE



DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.

"P" et "PlayStation" : marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment Inc.



TOBAL N°1



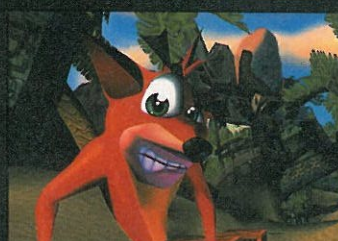
COOL BOARDERS



DESTRUCTION DERBY 2



FORMULA 1



CRASH BANDICOOT



TEKKEN 2



TOTAL NBA '97



LES CHEVALIERS
DE BAPHOMET



WIPEOUT 2097

SONY



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



Sommaire

LES TESTS DU MOIS MAC CD-ROM

RIPPER 96

PC CD-ROM

CITÉ DES ENFANTS PERDUS	106
DESTINY	99
G-NOME	100
LINKS DATA-DISKS	110
POD	82
QUAKE SCOURGE	114
READY & ALERT	112
SCORCHER	108
STEEL PANTHERS 2 DATA	115
TEST DRIVE OR	98
THEME HOSPITAL	88

MAC PREVIEW

COMMAND & CONQUER 158

ET AUSSI...

TÉLÉPORTATION	4
SOMMAIRE CD-ROM	6
COURRIER	10
NEWS	12
QUOI DE NEUF?	34
HORS-SÉRIES	35
LOISIRS	36
RUBRIQUE RÉSEAU	48
ABONNEMENT	59
INTRO DES TESTS	78
ANCIENS NUMÉROS	143
VOTE ECTS	81
MINITEL	111
GUIDE CREATURES	116
GUIDE TOMB RAIDER	118
JEUX CRACK	126
RÉPONSES MICRO	130
EN DÉTRESSE	132
P.A.	160

Pour nous écrire plus vite, plus moderne et tout et tout, e-maillez-nous : moulins@joystick.fr (Cyrille Baron), casque@joystick.fr (Jérôme Darnaudet), seb@joystick.fr (Sébastien Hamon), jansolo@joystick.fr (Olivier Aubin), pom2ter@joystick.fr (Laurent Sarfati), tiberius@joystick.fr (Pascal Pluchon), fishbone@joystick.fr (Stéphane Hebert), arctor@joystick.fr (Fabien Deleval), kiko@joystick.fr (Celine Guise), gona@joystick.fr (Michael Sarfati), kamy@joystick.fr (Stéphane Quentin), wanda@joystick.fr (Mathilde Remy).

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**, SNC au capital de 100 000 F, locataire-gerant, RCS Nanterre B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex.
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Tel. : 01 41 34 85 00, Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication : Christian Leveneur.
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps.
Rédacteur en chef : Cyrille Baron.
Rédacteur en chef-Adjoint : Jérôme Darnaudet.
Directeur artistique : Alain Langlois.
Maquettistes : Lino, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hédon, Christophe Gourdin, Stéphanie Brunelle, Emmanuel Le Gac.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq.
Secrétaire de rédaction : Simone Audoussou.

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb.
NEWS : toute l'équipe.
PREVIEWS : Seb, Jansolo, Monsieur Pomme de terre, Fishbone, Bob Arctor, et Kiko.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hebert), Jansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de terre (Laurent Sarfati), Madmax (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), Tiberius (Pascal Pluchon), Kiko (Celine Guise).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan.
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Frédéric Garcia, Jean Pierre Cayrol.
Jeux Crack : Gabriel Lopez.

Secrétaire : Laurence Guiffroy.
Publicité : Claudine Lefebvre 01 41 34 87 25.
Antenne Tomas 01 41 34 86 93.
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tel. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239F), étranger (319F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75.
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10.
Télématique : 3615 Joystick.
Centre serveur : HDP.
Concepteur : Mic Dax.
Rédacteur/Animateur : El Irado.
Photographe : CHAMPA - COMPO IMPRIM.
Imprimeur : BRODARD GRAPHIQUE.
Distribution : Transports Pressa.
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Guily.
Couverture : POD © UBI SOFT.
Ce numéro comporte un encart abonnement joint à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Realisation du CD-ROM : Christophe Gourdin.
Gona, Fabien Deleval, Lord Casque Noir, éd. Responsable Albert Festechearts, 243 chaussee romaine 1800 Koningsloot Wilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.



J O Y S T I C K 8 0 • M A R S 1 9 9 7



44 DOSSIER MMX

Intel nous prendrait donc pour des cons... À peine déballé, notre beau Pentium serait bon à jeter à la poubelle? Allez, on n'en croit pas un mot.

56 REPORTAGE Starcraft

Morgan s'est téléporté dans le repaire de Blizzard afin d'enquêter sur son dernier bijou. Starcraft va-t-il égaler le fameux Warcraft II?

62 REPORTAGE Acclaim

Acclaim distribue Gametek et System 3, ce qui fait bien notre affaire. Entre Constructor et Dark Colony, on va s'en prendre plein la souris.

72 REPORTAGE Comp-toir des planètes

Une nouvelle boîte avec des vieux de la vieille, des anciens d'Ere et Cryo qui se font plaisir en programmant les jeux auxquels ils auraient envie de jouer. Ça donne envie, non?

82 TESTS

POD, Theme Hospital, G-Nome, Ripper sur Mac: un mois de mars somme toute assez tranquille. Allez, la cavalerie lourde devrait débouler au printemps.

116 SOLUCES

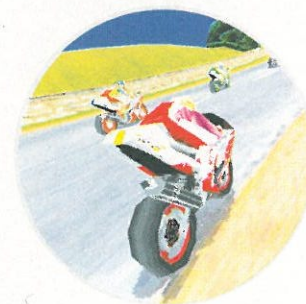
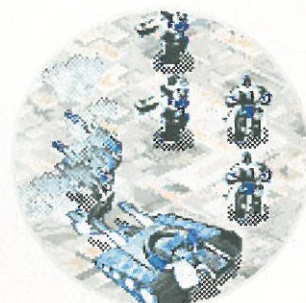
Mors là, on a assuré. D'abord, on vous refait la seconde partie du guide Creatures, hop, comme ça. Et comme on était lancé, pouf! on a pondu le guide Tomb Raider. On est vraiment trop puissant.

134 GROS PLANS

Bombberman déboule sous Mange-moi 95. On va enfin pouvoir dynamiter le p'tit père Billou. Sans oublier Time-shock, Speedster, Oxlite et Deckneck.

144 PREVIEWS

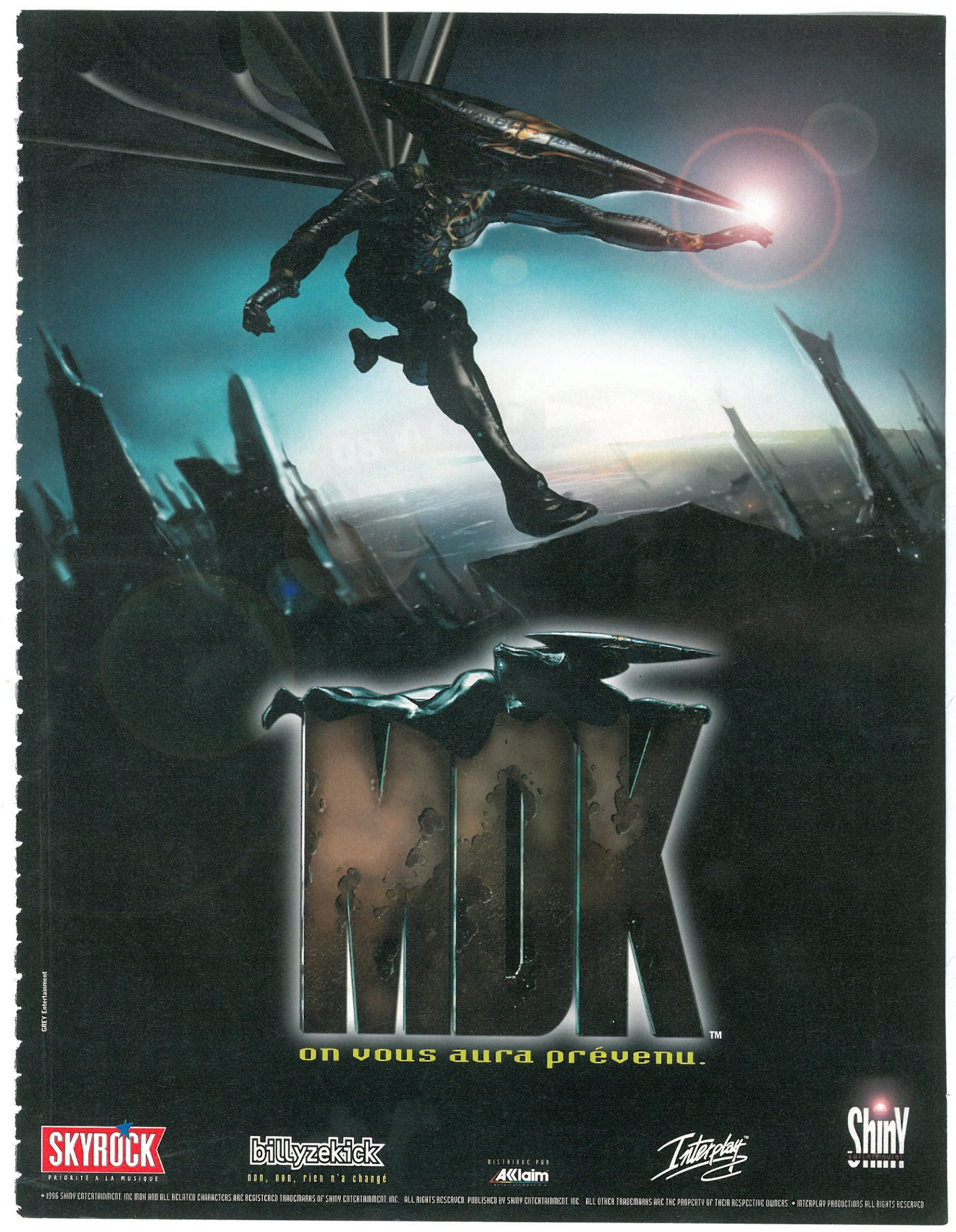
Une seule preview Mac, une preview de taille : Command & Conquer. Côté PC, c'est pas dégueu non plus avec Moto Racer, Scarab, Star Trek Generations et deux jeux de foot, UEFA et Kick Off 97.



LES PREVIEWS PC

FALLEN HEAVEN	156
FLIP OUT	147
INTERSTATE 76	148
IM1A2 ABRAMS	159
KICK OFF	152

AIR WARRIOR	157
MOTO RACER	154
SCARAB	150
STARS	155
STAR TREK GENERATIONS	144
UEFA	146



GREY Entertainment

M.O.H.

TM

on vous aura prévenu.

SKYROCK
PRIORITÉ À LA MUSIQUE

billyzekick
non, non, rien n'a changé

DISTRIBUÉ PAR
AKLaim
ENTERTAINMENT S.A.

Interplay
TM

Shiny
ENTERTAINMENT

© 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. M.O.H. AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. • INTERPLAY PRODUCTIONS ALL RIGHTS RESERVED

sommaire



Au diable les traditions !. Après avoir changé d'interface, on s'attaque ce mois-ci au numéro du CD. Allez, hop, on ne recule devant rien et on saute 59 numéros d'un coup, un peu comme $2x29+1$. Ce CD n° 80 est donc bien la suite du CD n° 21 et il est inutile de nous téléphoner en catastrophe pour acquérir les 59 numéros manquants, vous passeriez pour un crétin. Bon, à part ça, vous avez droit à la démo jouable de Flying Corps en exclu, à la démo d'Ecstatica 2, à celle de MDK et... et... et je sais plus ce que je voulais dire. Ah, si ! Les amateurs de Mac trouveront celle de Cæsar 2, entre autres, et plein de sharewares de qualité. Au fait, CD Mieux-Mieux passe également au numéro 80. Un peu comme deux fois 40 qui est, en somme, le numéro de Joystick, celui-là même que vous avez entre les mains.

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un DX4 100 et d'un lecteur quadruple vitesse. Sur ce type de configuration, le temps de chargement risque de vous paraître très long. Cela est dû à la taille très importante de l'exécutable.

- INSTALLATION SOUS

WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si

cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD. Sous Windows 3.1, les écrans sont limités à 256 couleurs, ce qui altère nettement la qualité des pages graphiques. Vous pouvez néanmoins passer en 65 000 ou plus pour profiter d'une meilleure qualité des vidéos.

ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD.

- INSTALLATION SOUS

WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et de ne pas dépasser le 800x600 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter notre interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, reportez-vous aux instructions qui suivent.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD.

Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

sommaire cd-rom n° 80

MDK

Éditeur : Interplay

Système : DOS

Enfin la démo jouable du nouveau jeu d'Interplay. Nous y avons également inclus (en haut et à gauche de la page) le clip vidéo de Billy Ze Kick basé autour du jeu. Après décompression, lancez MDKDEMO.EXE

MAGIX MUSIC MAKER

Éditeur : Magix

Système : Windows 3.1 et 95

Music Maker n'est pas un jeu, mais un éditeur de musique permettant d'aligner des samples les uns derrière les autres et de créer ainsi des morceaux super facilement. Pour lancer directement la démo, cliquez sur MUMA_F.EXE

ECSTASTICA 2

Éditeur : Psygnosis

Système : Windows 95

La suite du célèbre Ecstatica. Le moteur a été nettement amélioré et la durée de vie devrait être, cette fois-ci, beaucoup plus longue que celle de la mouture précédente. Nos plus plates excuses, cette démo ne fonctionne que sous Windows 95 et non sous DOS, comme cela est spécifié sur la pochette CD et dans l'interface. Attention, après décompression, il faut lancer l'exécutable ECSTASTIC.EXE et répondre CANCEL lorsque le soft vous demande le répertoire d'installation.

PRAY FOR DEATH

Éditeur : Virgin

Système : DOS

L'un des rares jeux de baston sur PC. Et en plus, il est d'excellente qualité. Après décompression, lancez l'exécutable PRAY.EXE

ADMIRAL SEA BATTLES

Éditeur : Megamedia Corp.

Système : Windows 95

Un jeu de stratégie navale qui ne tourne que sous Windows 95.

LINKS LS

Éditeur : Eidos

Système : Windows 95 et DOS

La dernière version de l'un des plus anciens jeux de golf sur Micro. Après décompression, Links nécessite d'être

installé. Pour ce faire, cliquez sur SETUP.EXE pour procéder à l'installation sous Windows 95, ou tapez INSTALL pour procéder à l'installation sous DOS.

ADVANCED CIVILIZATION

Éditeur : Alsyd Multimédia

Système : DOS

Une très belle adaptation du jeu de plateau. Après décompression, tapez ADCIVIL ou ADCIVIL ?? Pour obtenir la liste des options.

SLAMTILT

Éditeur : 21st

Système : DOS

Rien ne vaut un bon vieux flipper pour se défouler. Cette version de démo ne comporte hélas qu'un plateau et ne dure que 5 minutes. On est assez loin du réalisme de The Web, mais c'est quand même drôlement chouette.

ERRATUM

Pour installer la démo de Valdo disponible sur le CD précédent (le n° 21), procédez comme suit :

- Créer un répertoire VALDO sur un disque dur (C: de préférence) ayant 100 Mo de libre.

- Dans ce même répertoire, copiez le contenu des répertoires \DATA\DEMOS\VALDO\DATA et \DATA\DEMOS\VALDO\VALDO se trouvant sur le CD.

- Dans votre répertoire Windows, créez un répertoire UBISOFT.

- A l'aide d'un éditeur de textes, le BLOC NOTE par exemple, créez un nouveau document contenant les lignes suivantes :

[SYSTEM]

Memory=8

Windows colors=31

[INSTALLED PRODUCTS]

VALDO

- Sauvez-le ensuite sous le nom de UBLINI dans le répertoire UBISOFT précédemment créé.

- Lancez ensuite l'exécutable ALDO.EXE se trouvant dans le répertoire \VALDO du disque dur.

LA PARTIE MAC

Et hop, un CD Mieux-Mieux n° 80. Vous y trouverez, entre autres, la démo de César 2, un clone de Bomberman, des news sur Apple, une vidéo de la rédaction... Bref, plein de

choses intéressantes. Un CD riche en sharewares. Pour l'installation, il suffit de double-cliquer sur chaque fichier.

GUIDE PRATIQUE DES

COMMANDES CLAVIERS

FRÉQUEMMENT UTILISÉS.

u triche (élévation de 500 pieds).

I informations complémentaires (3 niveaux).

Ctrl-d niveau de détails.

Retour arrière/Entrée

bascule entre les vues intérieure/extérieure - verrouillée/non verrouillée.

F12 configuration des options (et changement de la résolution du jeu).

k augmentation de la sensibilité du clavier.

MAJ-K diminution de la sensibilité du clavier.

CTRL-F1

verrouillage sur l'ennemi le plus proche.

F1 verrouillage sur l'ennemi le plus proche suivant.

F2 verrouillage sur l'allié le plus proche suivant.

CTRL-F2

verrouillage sur l'allié le plus proche.

F3 verrouillage sur le point de navigation le plus proche.

F4 verrouillage sur l'objectif terrestre le plus proche.

ECHAP annulation du verrouillage.

F6 vue extérieure.

F7 vue intérieure.

F8 vue de l'objectif en plein écran.

F9 vue au passage et poursuite.

F10 vue satellite.

Alt-x Quitter.

Touches de direction/déplacement (ou joystick).

Barre d'espacement mitrailleuse.

Bloc au-dessus des flèches vue extérieure 'sticky keys' tm.

Pavé numérique vues caméra ("+" et "-" pour zoomer, 5 pour centrer).

? carte.

p pause.

: (deux points)

puissance 100%.

; (point virgule)

puissance 0%.

1 à 10 puissance de 10% à 100%.

Origine Vue intérieure cockpit avant.

Page haut Vue intérieure cockpit

avant droite.

Page bas Vue intérieure cockpit arrière droite.

Suppr. Vue intérieure cockpit arrière gauche.

Inser Vue intérieure cockpit avant gauche.

La caméra reste sur ces vues tant la touche est maintenue enfoncée. Dès que la touche est relâchée, l'affichage revient au mode de vue précédent.

Si la touche Verr Num est enfoncée conjointement aux touches citées ci-dessus, vous obtenez une version de la vue avec la caméra orientée vers le haut.

Les vues gauche et droite du cockpit sont disponibles en appuyant respectivement sur les touches Alt-4 et Alt-8.

Les versions des vues avec la caméra tournée vers le haut s'obtiennent également par les combinaisons de touches ci-dessous :

Ctrl-8 Vue cockpit avant.

Ctrl-9 Vue cockpit avant droite.

Ctrl-6 Vue cockpit droite.

Ctrl-3 Vue cockpit arrière droite.

Ctrl-1 Vue cockpit arrière gauche.

Ctrl-4 Vue cockpit gauche.

Ctrl-7 Vue cockpit avant gauche.

FLYING CORPS,

MODE D'EMPLOI

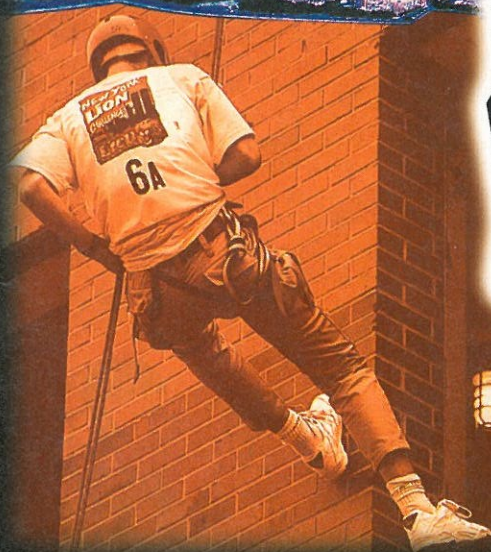
La démo présente sur le CD ne tourne que sous DOS. La version intégrale de Flying Corps est conçue pour DOS et Windows 95. Il s'agit d'une version réduite, contenant une partie seulement des paysages, pas de campagnes, moins d'avions et une seule des nombreuses missions de combat.

La mission de démo, affrontement d'escadrilles, est tirée du jeu. Trois groupes de trois avions doivent se mesurer au même nombre d'appareils ennemis dans une rencontre en face-à-face.

Choisissez votre zinc (l'Albatros ou le Sopwith Camel), tentez de vous débarrasser de l'ennemi, et surtout, de survivre.

Flying Corps comporte quatre campagnes, distinctes et autonomes qui vous feront vivre toutes les nuances de l'aviation et du commandement depuis un choix de perspectives américaines, britanniques et allemandes.

Pour dévorer
New York,
il va falloir montrer
les crocs



Tu rêves de découvrir New York ?

Ca te brancherait de participer au plus dingue des raids urbains, le NEW YORK LION CHALLENGE ? De te mesurer à des épreuves délirantes, dans la plus grande jungle urbaine du monde ? Descente en rappel d'un building avec les pompiers de New York, course d'orientation en hélicoptère au-dessus de Manhattan, street basket avec les kids du Bronx, course-poursuite dans le métro et dans Central Park ...

Alors fonce !

Si tu as entre 13 et 18 ans, renvoie vite le bulletin de participation et viens tenter ta chance aux sélections du New York Lion Challenge 97 !

Et là, ce sera à toi de montrer les crocs pour partir dévorer New York !

L'Aventure sans limite
dans la jungle urbaine

Bulletin de participation

Nom Prénom

Adresse

Date de naissance Téléphone

A renvoyer avant le 15 avril 1997
à New York Lion Challenge
BP 786 92 776 Boulogne cedex

INFOS SUR LES VILLES DE SELECTION A PARTIR
DU 15 MARS 1997 AU 08 36 68 16 66 (2x23 F la minute)

* Concours du 1/01/97 au 15/04/97, règlement disponible à l'adresse du jeu (timbre remboursé sur simple demande)
* Attention, seulement 600 places sont disponibles pour les sélections sur toute la France.

Moment privilégié entre tous : le courrier des lecteurs. Ah, lire vos charmantes, ou moins charmantes missives... S'extasier devant tant de gentillesse ou de méchanceté. Découvrir à quel point nous avons des tonnes de points communs ou sommes diamétralement opposés. Pour nous dire à quel point vous aimez-haïssez Joystick, que vous êtes d'accord-pas d'accord, c'est la même adresse : Joystick, Courrier des Lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Conflit ?

Les cartes 3D commencent sérieusement à monopoliser votre attention, les questions sur le sujet sont maintenant légion dans votre charmant courrier, c'est un signe. Cette lettre de François Souvignon d'Entraigues (34) est assez représentative.

Ma lettre ne battra pas le record d'originalité, mais je pense qu'elle a le mérite de poser une question pertinente.

Actuellement, beaucoup de machines sont rendues avec une carte Matrox Mystic, ce qui se comprend vu l'avenir de la 3D. Malgré les améliorations portées à celle-ci, surtout pour la compatibilité Direct 3D, elle n'en demeure pas moins décevante, compte tenu de l'absence de certaines fonctions 3D telles que le filtrage bilinéaire, le fogging ou l'antialiasing (pourvu que M. Toubon ne lise pas cela !). Par contre, les performances 2D de la carte sont très bonnes et, je pense, proches de celles de la Millennium.

Désireux de m'équiper de la Monster 3D avec le processeur Voodoo Graphics de 3DFX, je désirerais savoir s'il n'y aura pas conflit entre ces deux cartes, en particulier pour les Api Direct 3D. Sur ce point, un vendeur m'a affirmé que le driver de la Monster 3D prendrait le dessus sur celui de la Matrox. Pouvez-vous confirmer ?

D'autre part, dans le CD du mois de février, le patch Cyrix pour Windows 95 apporte-t-il des améliorations au niveau des performances ?

Pas de long discours, de théorie à deux francs ou de considération généraliste, soyons directs : oui, ça marche sans problème. Il se trouve que c'est précisément la configuration qui hante le ventre de mon gentil PC en ce moment, et ce, depuis près de deux mois. Les jeux tournent joyeusement, sans conflit apparent, crash ou évène-

Courrier

ments bizarres, pourtant si courants dans la vie du trio PC-Windows 95-Direct 3D.

Au passage, vite fait, notons que les cartes 3D, et notamment la famille 3DFX, commencent à être vraiment intéressantes. Pour preuve la version OpenGL pour 3DFX de Quake, absolument renversante, ou encore la version 3DFX de POD (voir test dans ce numéro). Espérons qu'il ne s'agit que d'un début, et que les versions 3DFX des jeux vont bientôt pleuvoir.

Le patch Cyrix pour Windows 95 ne change rien au niveau des performances. Il sert juste à faire comprendre aux softs tournant sous Windows 95 qu'il n'y a pas un 486 au cœur de ta machine.

Devenir programmeur

En plus de terminer le premier niveau de Doom II, en mode Hurt Me Plenty et en huit secondes, Pierre-Henri Mercier de Nantes (44) se pose des questions quant à la validité de sa bécane pour se mettre au développement de jeux chez lui.

Je vous écris pour avoir des renseignements sur la fabrication de jeux vidéo : je suis très intéressé par le métier de programmeur. Mais voilà, je ne sais pas par où commencer. Tout d'abord, je possède un micro-ordinateur Cyrix 150+, une carte-mère Asustek P55T2P4 avec 16 Mo de Ram EDO, un disque dur de 1,6 Go (...). Est-ce suffisant pour réaliser un jeu vidéo à peu près correct ? Faut-il absolument un système SCSI et une Matrox Millennium 4 Mo ? Ou faut-il un système complètement différent ?

Au niveau des logiciels, c'est le flou complet pour moi : Visual Basic 5.0, Softimage 3D ou des logiciels à un prix plus raisonnable ? Qu'est-ce qu'il faut connaître ? L'Assembleur, le Basic, le C++, le Pascal ou quelque autre langage ? Bref, je ne sais par où commencer.

Pas de problème pour ta bécane : elle est largement suffisante pour te lancer dans la programmation de jeux. En fait, dans l'absolu, une bécane proche de celle de l'utilisateur moyen est suffisante, et ta config est déjà au-dessus de la moyenne. Donc, pas de souci de ce côté-là. Non, il ne te faut pas absolument un système SCSI, vraiment pas, ni même une Matrox Millennium 4 Mo. Pour ce qui est des logiciels, tout dépend de ton expérience en programmation, déjà, et des buts que tu souhaites atteindre. Les deux langages les plus courants dans le milieu du jeu, et c'est un quasi-duopole, sont le C/C++ et l'Assembleur. Ce dernier étant généralement utilisé pour écrire les routines qui demandent beaucoup de puissance (calcul 3D, affichage de sprites, scrollings...), tandis que le C ou le C++ est plus adapté pour l'ossature même du programme, ou des softs qui demandent

moins de calculs lourds et rapides. Bon, je simplifie à mort et je schématise, mais c'est l'idée.

Se mettre directement à l'Assembleur, sur PC, sans avoir programmé avant, est tout de même déconseillé. C'est pas évident. Le C est, pour un premier langage, plus accessible, quoiqu'un peu évolué, surtout le C++. Il serait peut-être bon, si tu es grand débutant, de te faire la main avec un langage Basic, qui s'apprend vraiment rapidement. Et, avec des softs comme Visual Basic, on peut déjà obtenir des résultats très chouettes.

Le tout est de ne pas vouloir aller trop vite, ne pas griller les étapes. Tu ne feras pas le nouveau Quake en deux jours. Il faut se construire des bases, des connaissances, petit à petit. D'autant que le PC, et l'environnement Windows, n'est pas la plate-forme idéale pour débiter.



Les consoles ? ça n'arrive pas qu'aux autres



Juste pour comprendre

32 F en vente chez votre sympathique marchand de journaux

Telex

On vous l'avait annoncé comme une rumeur, mais c'est maintenant officiel : Eidos Interactive vient de signer un contrat d'exclusivité de quatre ans pour l'édition et la distribution des produits développés par Looking Glass Technologies. Premier titre à paraître en Europe : Flight Unlimited 2. Le prochain sera un jeu de rôles en 3D dont le titre provisoire est Dark.

Edito

Vous avez dû le remarquer depuis le précédent numéro, après la folie de Noël, c'est plutôt calme côté sorties. Du coup, on en profite pour agrandir momentanément certaines rubriques, faire quelques essais, bref, prendre un peu de recul et de plaisir à notre partie de Sim Journal en temps réel. C'est vrai ça, faire tourner un canard, c'est faire de la gestion de ressources. Mais je n'ai pas encore réussi à patcher la rédaction. En voilà une idée de jeu qu'elle est bonne, Sim Journal. À propos de gestion de ressources, vous savez quoi ? Ce mois-ci, Command & Conquer fait encore parler de lui : une preview Mac, un add-on en test et 3 pages de notre rubrique Réseau. Près de deux ans après sa sortie, voilà un concept encore exploité. Décidément, cette industrie souffre d'une grave crise de créativité. À propos de jeux, vous savez quoi ? Depuis sa création, Joystick en a testé 3 000, sans compter les versions déclinées sur plusieurs bécane. Bigre ! À propos de transition, vous savez quoi ? Je n'ai plus d'idées. Bon ben, fin de l'édition. Hop !

Cyrille Baron

L'école est finie

La nouvelle méthode pour étudier l'anglais via Internet est sur le point d'être lancée en Europe et au Japon. Ça se présentera comme une école virtuelle où tout le monde pourra communiquer avec tout le monde, comme dans une salle de cours traditionnelle. Les élèves seront représentés à l'écran par des personnages animés qu'ils pourront dessiner eux-mêmes. Ces personnages pourront lever la main et exprimer des sentiments et des pensées par des expressions du visage. Le dialogue se fera en audio au moyen d'un microphone, mais les élèves pourront également s'envoyer des mails en direct. L'école pourra accueillir 1 000 élèves simultanément.

Ça me fout un peu les boules, ces histoires. Alors, c'est bientôt fini, les batailles de petits suisses à la cantoché, la drague à la récré et les bastons à la sortie ? Après le télé-achat et le télé-travail, voilà que le télé-bahut nous offre une raison supplémentaire de ne plus sortir de chez nous. Déjà qu'avec la télé tout court, on sort plus des masses... Enfin qu'importe, c'est le progrès et ça va sûrement aider des tas de gens. La maîtresse habite au www.englishtown.com.

„LOS TRES „DÉDÉ“.

À MONAVIS
ILS ONT...

TRANSGÉNISE
APPLE...

ET RETIRE
TROIS MILLE
PÉPINS!

MACH
POUR
MAC

Après avoir hésité entre le micro-noyau d'OS/2, Mach (NeXT), NuKernel (Copland) et même Solaris (Sun), c'est finalement Mach qui a été retenu pour Rhapsody (MacOS 8). C'est marrant, on pensait que dans les pommes il y avait des pépins, pas des micro-noyaux...

Génération Amelio



Amelio, la grosse tache d'huile d'Apple, vient de percuter grave sur la stratégie publicitaire de la compagnie : "Nos campagnes de pub sont molles et pas assez visibles." Après avoir remonté les bretelles aux gars de la cellule marketing, Amelio a pu admirer des slogans axés sur la facilité d'accès et d'utilisation du Macintosh, tels que : "Attention, n'essayez surtout pas de faire la même chose sur un PC !" On murmure qu'Amelio ajoute en marmonnant à chaque fois qu'il entend cette phrase : "Autant sucer des nains." Plus facile, peut-être, mais il me semble que ce que l'on demande à une machine conçue pour les hobbistes, c'est qu'elle soit mieux que celle du voisin.

POWER

SVM multimédia

«Power F1 est beau, très beau
et l'environnement sonore est parfait»

JOYSTICK

«Power F1 est un très bon jeu
que je vous conseille vivement»

PC PLAYER

«Béton ! Rien à dire. Power F1 a créé
la surprise à la rédaction... Quel jeu ! »

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE CHAMPIONSHIP
LICENSED BY FIA TO EIDOS INTERACTIVE LTD.
COPYRIGHT © 1995 EIDOS INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

F1

Accrochez vous, Power F1 arrive sur les circuits ! Prenez le volant et plongez dans l'action de ce jeu de Formule 1 à la rapidité renversante et aux graphismes des plus réalistes. Entrez dans la course et mettez la gomme au milieu de têtes à queue, d'accidents et de nuages de fumée à plus de 300 KM/H.

- Les 17 circuits officiels de la saison reconstitués dans leurs moindres détails.

- Plusieurs modes de jeu pour plus de plaisir : simple course ; championnat ; éliminatoires.

- Accès aux ateliers des écuries pour équiper, améliorer et régler les voitures.

- Arrêts aux stands, consommation de carburant, usure des pneus et dommages des voitures extrêmement réalistes.

- Configuration des voitures modulables pour s'adapter aux conditions de course et aux conditions météorologiques.

Passez aux sensations fortes !!!



EIDOS

INTERACTIVE

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70
<http://www.eidosinteractive.com>

JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1
DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN

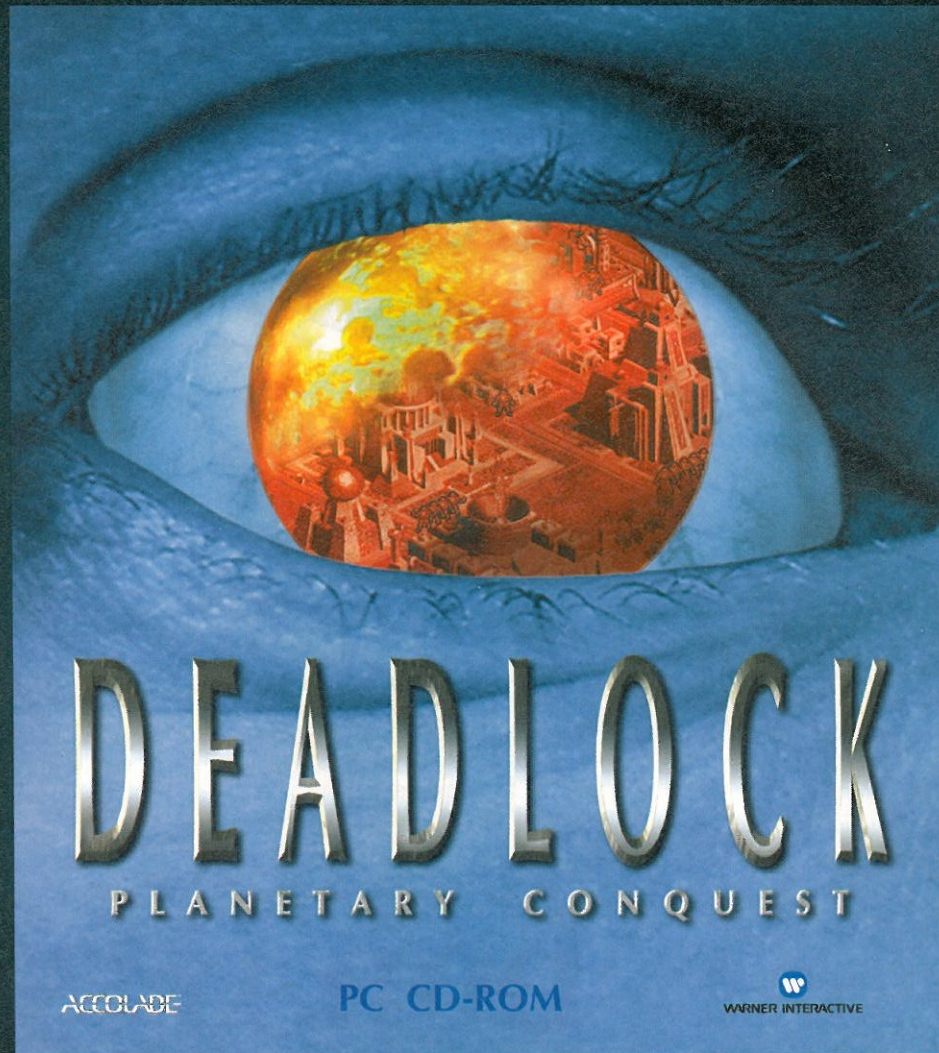
Pour plus d'informations
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*



"A ne rater sous aucun prétexte 92 %"

(JOYSTICK)

Disponible en
version



française
maintenant !



GT Interactive Software

26, boulevard Malesherbes 75008 Paris
Tél.: 01 43 12 31 00 - Fax : 01 43 12 31 19

3615 GT Interactive* - 08 36 68 14 11* - [http : //www.gtinteractive.com](http://www.gtinteractive.com)

SALOPERIE DE CLOWN

Ronald McDonald, vous connaissez, c'est le sale clown pourri en plastique dur qui traîne parfois dans les entrées de Mac Do. Sauté. Lui, j'peux pas le voir, c'est pas croyable. Déjà, les clowns, je peux pas trop les blairer, mais alors, celui-là, avec sa sale face toute palôte et son sourire coincé, c'est pas compliqué : il me stresse carrément. Rien que pour ça, vaut mieux éviter les Mac Do, vous risqueriez de tomber dessus.

À Lyon, nous avons maintenant une raison supplémentaire d'oublier d'aller faire un tour au "family restaurant", Mc Donald devient cyber fast-food. Deux ordinateurs permettent de "surfer sur le Web" tandis que vous vous enfileriez vos Chicken Mc Nuggets.

Ah, au fait, évidemment, c'est payant. Faut pas rêver. Sauté de clown.

LES TROIS COMES



Crache ton virus

Telex

Bon plan : Diamond Multimedia Southern Europe baisse ses prix. Les joueurs sont gâtés, puisque les cartes Stealth 3D modèles 2000 et 3000 seront désormais proposées 30 % moins chères. Pour les applications bureautiques, les Stealth 64 Vidéo et Stealth 2500, moins performantes mais moins chères, baissent aussi, de 20 %.

À Nassau, capitale des Bahamas, on n'oublie pas d'être sur le Net et d'offrir des services utiles à la communauté mondiale. Spécialité locale des natifs du coin : le HIV Oral Test. Rien à voir avec les services offerts rue Saint-Denis, puisqu'il s'agit là de dépister le virus. Le kit, commercialisé par une société locale et vendu par correspondance, ressemble à une de ces petites malles pour extraire le venin de serpent : deux éprouvettes, un bocal de poudre, un ou deux instruments que Torquemada n'aurait pas reniés, ainsi qu'une abondante documentation. En résumé, on fait cracher successivement les deux partenaires sur le mélange et on attend une réaction pour faire la lecture. Suivant le résultat du test, on recrachera à nouveau, on biffera le partenaire ou on se tirera une balle dans la tête. Ludique, amusant, très cher et évidemment peu fiable. On le trouvera à cette adresse :

<http://www.aidstesting.com/convenient.html#simple>.

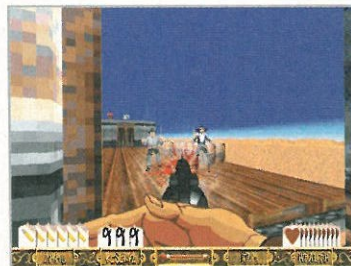
C'EST LE NAIN QUI DÉCIDE

LucasArts met la dernière touche au second volet de la série Desktop Adventures, le premier avait, on s'en souvient un peu, mis Indiana Jones en scène. Cette fois, il s'agit de Yoda Stories, où le joueur incarnera Luke Skywalker débarquant dans les marécages de Dagobah pour devenir un super Jedi. Chaque nouvelle partie est une nouvelle aventure, c'est le principe des Desktop Adventures, qui se terminent en une heure environ. Luke devra résoudre tout un tas d'énigmes et de pièges tendus par ce nain de Yoda qui est là pour le juger, et décidera s'il a bien la trempe d'un Jedi.

Le bon, la brute et LucasArts



Le soleil est lourd, la ville désertée, un buisson mort traverse l'avenue, unique témoin de la scène qui va se jouer : face à vous se tient l'une des pires crapules de l'Ouest du Pecos. Le porc machouille un infâme cigare, tout en dégourdisant ses doigts. Il est prêt à dégainer, mais bientôt il regrettera son apparition dans Outlaws, dernier rejeton de LucasArts, parce qu'au pire, s'il vous bute, vous venez de sauver la partie alors vous n'en avez rien à battre et vous finirez bien par la lui plomber, sa sale gueule. Outlaws, ce ne sera pas seulement un doom-like utilisant le moteur de Dark Forces, mais aussi un véritable jeu d'aventure sur fond de western spaghetti. En plus, cerise sur ce gâteau de nouilles, on pourra y jouer en réseau, se traiter de ventre mou, de pied tendre et de charogne, s'entre-tuer, se tirer dans le dos, s'amuser entre amis, quoi. L'aventure vous mettra dans la peau de James Anderson, ex-Marshall qui a rendu son étoile pour revenir se venger d'une sale histoire de sombrero emprunté et rendu taché. Des tas de gars vont morfler, sur Macintosh et PC, et la grande tuerie est prévue pour avril 97. Dernier détail, ce sera en français. Normal, c'est Ubi Soft qui fournit les munitions.



... du R.M.S. TITANIC
aux Services Secrets de Sa Majesté .STOP.

13 avril 1912 .STOP.

Mission prioritaire compromise à bord .STOP.

Attends nouvelles instructions .STOP.

URGENT .STOP. ...



6 ans plus tard,
la Première Guerre Mondiale
faisait 9 millions de morts...

...et c'est de votre faute.



TITANIC

UNE AVENTURE HORS DU TEMPS

A BORD DU TITANIC EN 1912, VOUS AVEZ POUR MISSION DE CONSTITUER UN DOSSIER SECRET QUI POURRAIT CHANGER L'HISTOIRE.

VOTRE FUTUR BOULEVERSERAIT ALORS NOTRE PASSÉ...

VOUS ENQUÊTEZ EN TEMPS RÉEL PARMİ LES PERSONNAGES LES PLUS PUISSANTS DE L'ÉPOQUE. VÉRITABLE COURSE CONTRE LA MONTRE, VOUS DEVEZ GÉRER L'IMPRÉVU DE BÂBORD À TRIBORD ET FAIRE FACE À CHAQUE SITUATION.

AVEZ-VOUS DÉJÀ DÉSAMORCÉ UNE BOMBE, RÉGLÉ LE MOTEUR D'UN BATEAU OU DÉCODÉ QUELQUES MESSAGES SECRETS ? VOUS RELÈVEREZ-VOUS D'UN CORPS À CORPS MUSCLÉ OU D'UNE BALLE DANS LA PEAU ?

GRÂCE À LA SCRUPULEUSE RECONSTITUTION DE TOUTES LES PIÈCES DU TITANIC, VOUS POUVEZ CHERCHER LES INDICES DES CALES AU PONT ET DE POUPE EN PROUE.

MAIS NE VOUS LAISSEZ PAS ABUSER PAR SA LUXURIANCE CAR L'HISTOIRE TRAGIQUEMENT CÉLÈBRE DE CE PAQUEBOT GARDERA QUOI QU'IL ARRIVE UN ARRIÈRE-GOÛT SALÉ.

PARTAGEZ L'HISTOIRE DU TITANIC
SANS SOMBRER DANS SA LÉGENDE.

DISPONIBLE SUR CD-ROM MAC ET PC EN AVRIL
DISTRIBUTION EXCLUSIVE ECUDIS

GTE

Philips Media

VISITEZ LE SITE WEB <http://www.im.gte.com>

"ConfigSAFE et Les garçons"

Tiens, je vais m'installer un shareware pour avoir des post-it sur mon bureau de Windows... Hmm 34 mégas, c'est beaucoup, mais bon quand il faut. Ah, un message d'alerte : "Attention, ce programme a modifié vos fichiers system.ini, win.ini, winsock.dll, mmx2bal...". J'ai comme l'impression que je viens de pourrir mon PC. En plus, il faut que je reboote, bon ça commence à me gonfler tout ça. Après 20 minutes passées à attendre que Windows veuille bien démarrer, j'en suis venu à la conclusion que j'avais effectivement pourri mon PC. Avec "ConfigSAFE" de chez AB SOFT, j'aurais pu retrouver le plus simplement du monde ma configuration antérieure en redémarrant à partir du DOS. Car ce logiciel sauvegarde en tâche de fond toutes les modifications (dll, ini, autoexec.bat, config.sys, base de registre...) que Windows s'autorise, et vous donne la possibilité de revenir sur vos pas. Ce soft fonctionne sous Windows 3.1, Windows 95 et Windows NT, et son prix varie entre 400 et 600 francs selon les versions.

Bill Gates en France

"J'aime bien les ordinateurs, Léonard de Vinci, la culture et l'argent aussi." Voilà en substance ce que Bill Gates aurait déclaré à Jacques Chirac lors de la brève entrevue qu'ils ont eue fin février. Cela fait déjà quelques semaines que Bill Gates, véritable roux errant, parcourt le monde pour promouvoir son dernier livre, "The Road Ahead" (La route là, juste en face !), qui traite de l'informatique, de l'avenir de la race humaine... et d'argent. Jacques Chirac s'est déclaré très préoccupé par l'avenir de la langue française sur le réseau des réseaux, Gates lui aurait répondu que non, c'était pas si grave et qu'il y aurait toujours une place pour une homepage sur Muriel Robin ou sur l'Olympique de Marseille, encore que l'OM mériterait plutôt de passer en 2^e division, mais que ça se discute.

- C'EST DONC CECI QUI PEUT ENRAYER LE CHÔMAGE !!!

OUI... MAIS SEULEMENT EN AMÉRIQUE !!!



L'Expansion: Pauv' keums !

Telex

Crystal Dynamics confirme qu'une suite de Gex est bien en cours de développement. Nous allons donc bientôt retrouver notre pote le lézard.

Paradigm

En couverture de l'Expansion daté du 5 février, la photo d'une console Sony PlayStation et les titres : "Cette machine génère des milliards", et "Comment vos enfants ont transformé les jeux vidéo en industrie lourde". Titre annonçant une enquête de sept pages qu'on a, tout d'abord, la joie de trouver effectivement à l'intérieur du magazine. Tout va bien.

Avidement, on se lance dans la lecture dudit article, curieux de savoir ce qu'un journal "sérieux" comme l'Expansion aura à dire sur ce milieu qui nous est cher. Après tout, il s'agit de vrais journalistes, des types qui manient les infos sur le monde de l'argent comme nous jonglons avec nos joysticks, des pros quoi. On va forcément apprendre plein de chouettes trucs.

Bah non, en fait. Il y a plein d'infos, en effet, des chiffres de ventes, des parts de marchés, des nombres avec plein de zéros et des prévisions, mais tout cela côtoie allégrement nombre de bourdes assez affligeantes, qui rendent tout à coup l'ensemble de l'article absolument douteux.

On y apprend qu'en 1973, Atari lançait sa première console (!) avec le logiciel Pong (!), affirmation accompagnée d'une photo d'un ordinateur Atari 800 XL légendée : "La première console Atari" (!). On y apprend que le plus perfectionné de nos ordinateurs a pour limites des animations en 15 images par seconde, tandis que les consoles crachent du 60 par seconde les doigts dans le nez, et autres considérations ridicules sur la comparaison entre consoles et PC ou encore sur Direct X de Microsoft ou la technologie MMX d'Intel. Et j'en passe.

On ne dit pas tout ça pour ramener notre fraise, dire que les gars de L'Expansion n'y connaissent rien et que nous, on est vachement mieux et puis plus beaux. Le problème, c'est que, du coup, il y a de grandes chances que tous les autres articles soient eux aussi truffés d'erreurs. Y a pas de raison. Seulement, ils traitent de sujets qu'on ne connaît pas, alors on est tenté de gober. Et puis, ceci est valable pour bien d'autres canards, comme pour la télé : à chaque fois qu'ils parlent de jeux vidéo ou d'informatique, c'est la guerre des absurdités et des points de vue ringards, racoleurs ou dépassés (sauf Arte, pour preuve leur étonnante émission sur le Net diffusée il y a quelques mois). On ne vous fait plus confiance, on ne veut plus vous lire, on vous aime pas.

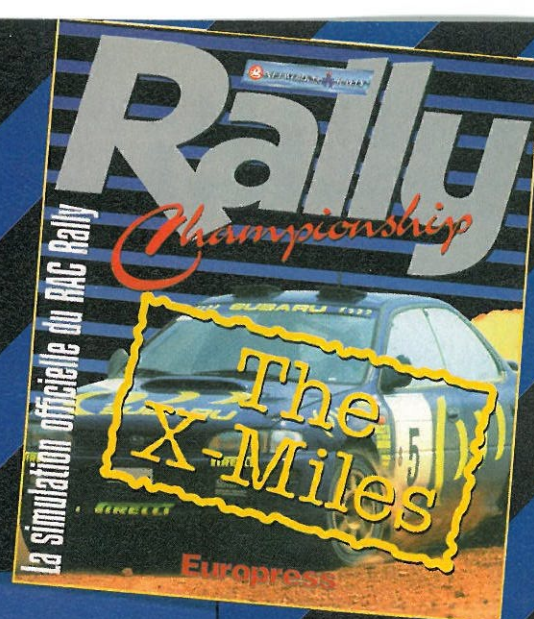
Un nouveau venu va bientôt foutre les pieds dans notre gentil pays des jeux PC : la société Paradigm. Un nouveau venu, mais pas un étranger complet au monde du jeu vidéo, puisque les gars de Paradigm sont notamment les auteurs de Pilot Wings 64 sur Nintendo 64. Parallèlement à leur petite poignée de jeux Nintendo 64 en cours de développement, Paradigm bosse donc sur un jeu PC qui devrait sortir d'ici la fin de l'année.

C'est toujours bon signe de voir arriver du sang neuf de par chez nous, ils vont peut-être débarquer avec le concept du siècle, allez savoir. Peut-être.



DE NOUVEAUX CIRCUITS POUR

Rally Championship



Europress présente

RALLY CHAMPIONSHIP - THE X-MILES

1 CD ADD-ON COMPRENANT 10 CIRCUITS TOTALEMENT NOUVEAUX.



Ces nouvelles courses sont disponibles dans les modes Arcade, Course contre la montre, et Course individuelle. Elles sont de niveau supérieur à celles déjà existantes, donc bien plus difficiles à maîtriser. Pour chaque mode, 38 circuits seront désormais à votre disposition, ainsi que de nouvelles voitures, de nouveaux sons...

Un nouveau défi s'offre à tous les pilotes de Rally Championship!

DISPONIBLE FIN MARS 1997



Une presse
véritablement
enthousiaste

Joystick - 92%

« Ce simulateur de rallye est bel et bien la meilleure simulation de rallye disponible à ce jour, haut la main. »

PC Loisirs - ★★★★★

« Attention, chef d'œuvre ! Avec Rally Championship, l'éditeur Europress sort de l'ombre et ne nous propose rien de moins que la nouvelle référence, le pendant obligatoire de F1 Grand Prix 2 pour ceux qui souhaitent goûter aux joies du pilotage rallye. »

PC Team - 92%

« Modélisation des voitures impeccable, sons fidèles, et impression de vitesse excellente. »

Gen 4 - ★★★★★

« Rally Championship propose un vaste choix d'options, des circuits de difficulté variable et une conduite sensible et réaliste. »



MF
Magnetic Fields

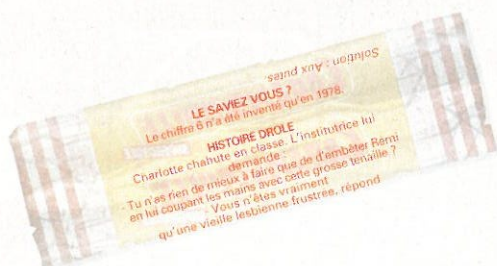
Europress



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

À fond dans les rues de ma Sim City

Il est des séries qui semblent être nées pour se renouveler à l'infini. Pour preuve, le développement en ce moment, en douce, derrière les portes fermées de chez Maxis, de Sim City 3000, qui devrait sortir d'ici la fin de l'année. Autre jeu Maxis qui devrait voir le jour très bientôt : Streets of Sim City, qui reprend le principe de Sim Copter, mais cette fois avec des voitures. Des courses de bagnoles dans des villes que vous aurez créées auparavant avec un des membres de la série des Sim. Marrant.



Les Mac Performa, c'est fini...

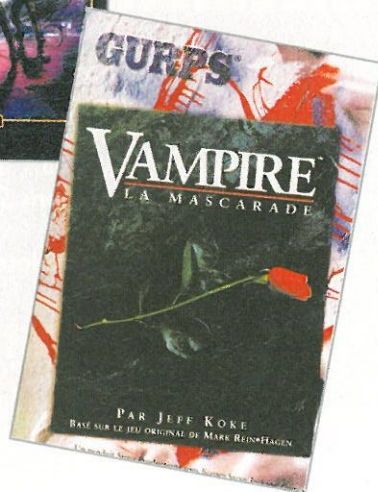
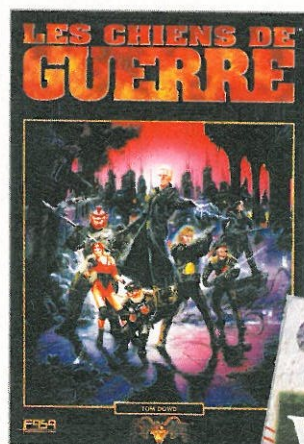
Mais juste le nom ! En effet, Apple estime que le nom «Performa» est trop associé au processeur 680x0, alors que depuis de nombreux mois ces machines sont équipées de PowerPC 603e allant jusqu'à 200 MHz... La gamme continuera donc d'exister sous un autre nom.

Telex

GT Interactive vient de signer un accord d'exclusivité pour l'édition et la distribution des logiciels développés par 5D Games Inc. De cette union naîtra bientôt Millennium Four : The Rights, un jeu de combat et de simulation spatiale qui pourra se jouer en réseau jusqu'à 32 simultanément. 5D Games Inc. habite une chouette villa au www.5dgames.com de la rue Internet.

J'ai deux amours

Ce sont mes deux jeux de rôles préférés du moment : Gurps et Shadowrun. Et comme le monde est bien fait, des extensions viennent justement de sortir pour ces deux bijoux. Gurps Vampire est l'adaptation officielle du célèbre jeu de Mark Rein-Hagen aux règles de Gurps. Toujours pour Gurps, la sortie d'Autoduel seconde édition est prévue pour le courant du mois. Il s'agit du jeu de rôles tiré de Carwars, wargame anthologique de Steve Jackson. Du côté de chez Shadowrun, Les Chiens de Guerre est un supplément entièrement consacré aux mercenaires, leur mode de vie, de pensée, leurs habitudes et comportements, avec pas mal d'équipements militaires supplémentaires, quelques nouvelles règles et un énorme tableau récapitulatif de tout le matériel existant. Précisons que Shadowrun est édité par Jeux Descartes, et Gurps par Siroz Production. Vous trouverez ces produits chez tous les bons traiteurs chinois.



Vitesse lumière

Des chercheurs de NEC Corporation viennent de doubler le record de vitesse de transfert de données sur une unique fibre optique (établi seulement sept mois auparavant), atteignant une vitesse supérieure à 2 milliards de bits par seconde, 1 000 fois plus que celle des communications longues distances actuelles. Commentaire de Peter Cochrane, des laboratoires British Telecom : "Les compagnies de téléphone sont aujourd'hui dans l'obligation d'inventer de nouvelles utilisations pour ce flot de données : quand cette technologie sera en place, le coût moyen d'un mois de téléphone pour un particulier tournera aux alentours de 15 centimes."

Anniversaire du black day sur Internet

Il y a tout juste un an à quelques secondes près éclatait le premier black out d'Internet : une grève de l'esthétique des pages web qui furent transmises en version monochrome pour une journée en réaction à la censure et à la violation du premier amendement de la constitution sur la liberté d'expression. Les plus grands experts internationaux d'Internet du moment hurlèrent à la réussite, multipliant par 1 000 le nombre de sites ayant participé à l'opération. Un an plus tard, on vient de récupérer les chiffres : pas plus de 1 500 pages du WWW auraient participé à l'opération, que l'Organisation pour la démocratie et la technologie ose maintenant qualifier de "la plus grande et la plus réussie de toutes les manifestations et discussions de toute l'histoire d'Internet". Ils doivent sans doute ignorer que depuis cinq ans, la polémique sur l'un des mystères les plus étranges de notre décennie se poursuit encore dans le forum chanson française : "Patricia Kaas doit-elle son timbre de voix déconcertant à la présence de polypes. Si oui, une opération représente-t-elle le seul moyen d'arrêter ses beuglements ?"



DVD-Pomme

Apple prévoit de sortir des machines équipées en standard de DVD-Rom début 1998. Rappelons qu'il y a dix ans, la firme avait été le premier constructeur à intégrer en série des lecteurs de CD-Rom. Un prototype de Performa 5400 modifié a été présenté au Milia. Oui, enfin un prototype de Machin 5400, puisque le nom Performa est abandonné (on a lu ça dans Joystick... ah, ce Joystick!). Et avec une capacité allant jusqu'à 18 Go, le DVD évitera (en principe) de jouer au grille-pain avec les CD de jeux en FMV...

Raymond Zarmu voit encore mieux que ses parents



Tigershark.

- Ouï la la, je vois des tas de choses !
- Bonjour, Monsieur le voyant, je venais pour...
- Silence ! Surtout pas un mot... je vois tout... Tendez-moi la main que j'y lise les lignes de... ah, mais je vois que vous n'avez pas de bras...
- Effectivement, je suis manchot des deux bras.
- N'en dites pas plus, je me débrouillerai avec les lignes de vos pieds... oh... ooh... je vois plein de jeux... Vous vous appelez Grégoire Trouzlop Interactive, mais vos amis préfèrent vous appeler GT Interactive.

- Incroyable ! C'est exactement...

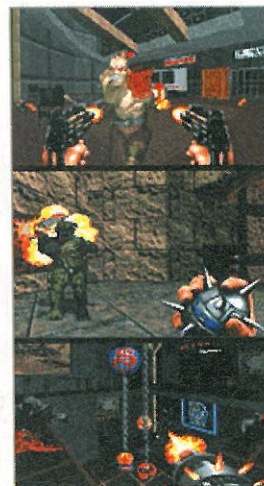
- Silence... des jeux... je vois quatre jeux en juin... Mudkicker, un jeu de bagnoles purement arcade genre cartoon qui place le joueur aux commandes d'une Coccinelle... Star Gunner, un pur shoot-them-up en scrolling horizontal... Star Command Revolution, un jeu de stratégie en temps réel... Ouï la la, attention, vous n'êtes pas le seul à pondre des jeux de stratégie en temps réel... Et puis, Tigershark, un jeu de combat en 3D temps réel futuriste avec des sous-marins... Passez-moi votre autre pied... oui... En juin, vous sortirez trois jeux... Shadow Warrior sera le nouveau produit des génies qui nous ont pondu Duke Nukem 3D. Ce coup-ci, ils nous colle-ront dans la peau d'un Ninja dans un univers qui mêlera magie, technologie et Japon médiéval. Ça se jouera en multijoueur aussi, évidemment... Oh, oh, vous sentez très fort du pied gauche... M.I.A. sera un simulateur de vol particulièrement réaliste sur le Vietnam, qui nous mettra aux commandes des principaux hélicos utilisés pendant cette boucherie inutile et barbare, tels que les Hucy, Loach, Chinook et Shawnee, ainsi que les avions Dragonfly et Skyraider.

C'est deux cents francs.

- Merci, Monsieur.



Star Command Revolution.



Shadow Warrior.

Dis, où tu vas-tu, Monsieur Molyneux ?

Il me semble bien qu'en ce moment, on doit vous balancer une news par mois sur Monsieur Peter Molyneux himself. Résumé des épisodes précédents. Peter Molyneux est une des plus grosses pointures du milieu des auteurs-concepteurs-programmeurs de jeux, fondateur de Bullfrog et heureux papa de quelques titres phares (Populous, PowerMonger, Theme Park...). Peter Molyneux a revendu sa société, Bullfrog, à Electronic Arts. Mais maintenant, Monsieur Molyneux regrette : il est fatigué d'avoir les mains liées, d'avoir à se battre pour justifier des délais ou des budgets supplémentaires. Du coup, Monsieur Molyneux finit son dernier jeu chez Bullfrog/Electronic Arts, puis il s'en va voir ailleurs, monter une autre boîte. Accessoirement, le dernier jeu s'appelle Dungeon Keeper. Sa sortie est repoussée sans arrêt, mais je suis intimement persuadé qu'il s'agit du jeu du siècle.

Depuis plusieurs mois, la question est donc la suivante : cette nouvelle boîte de développement qu'il va monter, notre gars Peter Molyneux, qui va avoir l'honneur et le privilège de signer son contrat d'édition et de distribution ? Quel éditeur va profiter de cette incontestable manne à succès, tant la réputation de l'homme est forte ? On murmure tout un tas de noms, bien sûr, et on suppose que toutes les grosses cravates sont sur le coup. Pourtant, le nom qui revient de façon la plus persistante est celui d'Eidos, qui a le vent en poupe ces derniers temps et signe à tours de bras, avec notamment l'édition et la distribution des jeux Ion Storm, toute nouvelle boîte de John Romero (ancien d'Id Software).

Aucune déclaration officielle ne permet pour l'instant de corroborer la nouvelle. Le feuillet n'est donc pas terminé. Les paris sont ouverts, et au mois prochain !

UK GOLD
PRÉSENTE

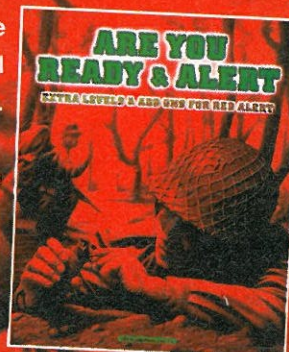
ARE YOU
READY & ALERT

LA NOUVELLE
EXTENSION !
POURSUIVEZ VOTRE
VOYAGE DANS UNE
VÉRITABLE
GUERRE
STRATÉGIQUE.

DE NOUVEAUX NIVEAUX
DE NOUVELLES CARTES
DES ASTUCES
DES JEUX SAUVEGARDÉS

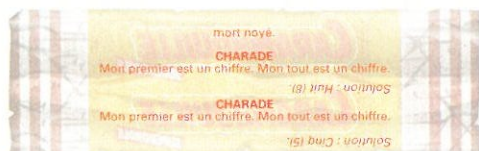
Nécessite
le CD original
d'Alerte Rouge™.

Fonctionne
avec la version
française et la
version originale
du jeu.



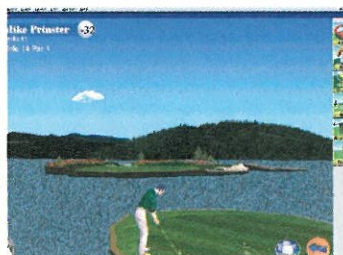
Disponible dans les principaux points de vente

Red Alert™ and Command & Conquer™ are registered trademarks of Westwood Studios. Are you Ready & Alert is not affiliated, produced, endorsed and is not supported by Westwood or VIE. Users must ensure they are using a licensed version of Red Alert™.



Un avion victime d'une panne de moteur réussit à atterrir tout de même

Chaque jour, C.N.N. nous apporte sur Internet sa moisson d'informations indispensable à la vie de tous les jours. Cette semaine, un avion léger, un monomoteur victime d'une panne de moteur, a atterri sur le deuxième trou (un Par 4 avec du rough partout) du Club de golf de Rancho Park. Un joueur flegmatique a aidé les deux passagers à s'extraire de l'appareil, puis leur a demandé s'ils savaient qu'ils s'étaient crashés à moins de 100 mètres de O.J. Simpson (qui disputait sa partie de golf hebdomadaire). Les deux types lui ont répondu que non.



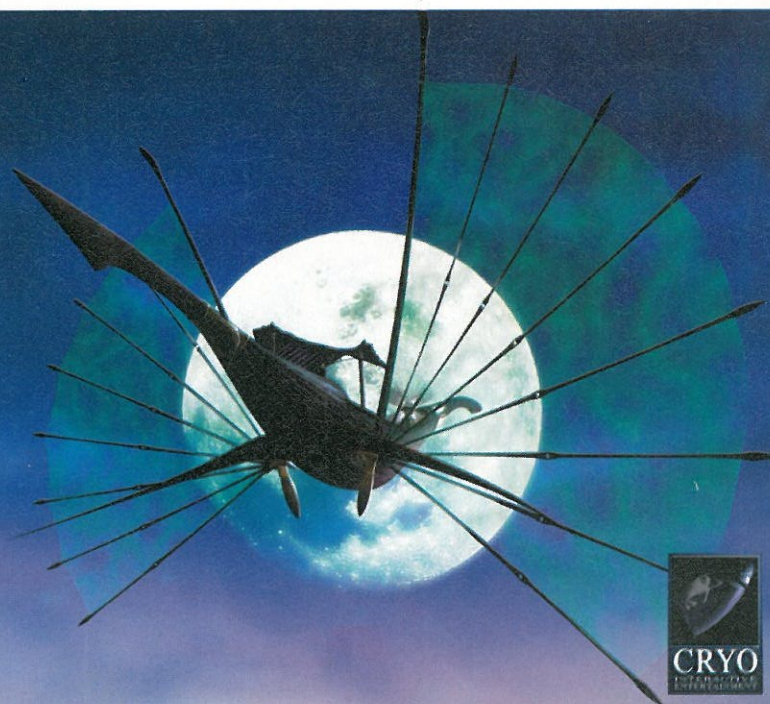
Madame Zamu voit tout

- Bonjour, Madame la voyante, j'aimerais savoir...
- Teu teu teu... taisez-vous... je vois... je vois tout... vous vous appelez Paul... Paul Sierra... Asseyez-vous confortablement, Monsieur Sierra. Non, surtout ne me dites rien... laissez-moi sonder ma boule... Vous voulez savoir quels jeux vous allez sortir prochainement... Silence ! Ne troublez pas ma concentration... Je vois pour le printemps une aventure qui s'appellera Cyclone : Cité des Âmes Perdues... je ne vous félicite pas pour le titre... Silence !... Ça se passera dans l'Arizona, ce sera dans l'esprit film d'épouvante, avec des jeunes qui partiront tourner un vidéo-clip et se feront massacrer par un esprit maléfique... Je vois pour avril un jeu de golf qui s'intitulera... FPS : Golf. Je ne vous félicite pas pour le titre. On pourra y jouer en réseau jusqu'à 255 en même temps. Hum... 255... vous avez peut-être vu un peu large pour un jeu de golf, monsieur Sierra... J'ai dit silence ! Surtout ne m'interrompez plus... Deux ! En juin sortiront deux jeux ! ProPilot sera le dernier simulateur de vol de SubLogic... ça commencera par une initiation, genre école de pilotage virtuelle à bord d'un Cessna 117 Skyhawk puis, après obtention d'un certificat de pilote privé, les joueurs auront accès à quatre autres avions pour perfectionner leur technique dans des leçons intermédiaires : le Beechcraft Bonanza (oui, Bonanza, comme le gros gland avec son chapeau de con), le Beechcraft Super King 300, le Cessna 185 et le Cessna Citation Jet. Le but ultime sera de passer la licence commerciale. Le second jeu sera Captives : Rescue At Edison Base, un jeu de stratégie en temps réel de science-fiction qui pourra se jouer par modem et en réseau... oh oh... alléchant, monsieur Sierra. C'est deux cents balles. En liquide.
- Merci, Madame.

Intel Inside our pockets

Intel vient de dévoiler son nouveau processeur cadencé à 400 MHz, soit deux fois plus rapide que le Pentium Pro 200. Dans le courant de cette année, Intel compte commercialiser un processeur à 300 MHz, soit trois fois plus rapide qu'un Pentium 100. Après un examen approfondi des antécédents d'Intel, il s'avérerait que cette société est toujours cinq fois plus rapide que notre porte-monnaie.

Retenez votre souffle...



Pyst: Myst parodié

Myst est encore aujourd'hui le jeu sur CD-Rom le plus vendu au monde. Nous sommes plus de 4 millions à avoir mis les pieds dans son univers étrange, plus de 4 millions de joueurs à nous être perdus dans les pièges et les énigmes de l'île du roi Matruss.

Et puis, il y a quelques mois, les Ricains avaient la chance de voir débarquer Pyst, une parodie super drôle de Myst, donc, sur CD-Rom également. Une parodie où l'on retourne sur l'île dévastée par ses 4 millions de visiteurs, et où tout est prétexte à de bonnes grosses vannes. Nous étions jaloux de ne pas voir arriver cette jolie tranche de rigole par chez nous, de ne pouvoir admirer John Goodman ("Barton Fink", "The Flintstones", ou la série "Roseanne") qui incarne le rôle du roi Matruss.

Eh bien, Sierra a eu la riche idée de corriger cette injustice, Pyst sera donc disponible en avril en France, et, accrochez-vous, entièrement traduit en français.

La classe. Accrochez-vous encore, le prix du jeu est absolument étonnant, puisque Pyst devrait être disponible pour un peu moins de 70 francs. La classe, encore une fois.

On tient là un joli collector, une belle curiosité dont on aurait tort de se priver. Il est bon de voir développeurs et éditeurs sortir des sentiers battus, prendre des risques, se lancer dans d'autres domaines que la petite poignée des genres de jeux qui marchent.



Gros lourdauds

Un gros lourdaud de sénateur ricain a encore fait des siennes, et voilà que la loi américaine vient à nouveau fourrer son gros nez sale dans le gentil monde du jeu vidéo. Le sénateur David Peterson (Arizona) a présenté un projet de loi visant à interdire aux enfants de moins de 16 ans l'accès aux jeux violents. Le projet est déjà passé en Arizona, et devrait être prochainement examiné par le Sénat. Interdire l'accès, ça veut dire que les p'tits n'enfants ne peuvent ni acheter ni louer un jeu qu'on a estimé "violent", et que ces jeux ne doivent en aucun cas tomber sous leurs yeux innocents dans un magasin. Ami commerçant de jeux ricains, prépare-toi à gérer ton échoppe comme on tient un sex-shop.

Cette loi a été présentée par le sénateur David Peterson suite aux pressions d'une certaine Ellie Rovella, mère d'un pauvre gamin vraiment malchanceux d'avoir une mère aussi lourdingue qui prétend que son fils a "perdu son innocence face au graphisme de Primal Rage". C'est pas vrai, dites-moi que je rêve...

Telex

Tout comme sur quelques modèles de PC (et de clones Mac), certains Macintosh vont intégrer en interne un lecteur IOMEGA ZIP. Ce sera le cas du 8600, ainsi qu'un modèle de 6400. Et puis tant qu'à faire, la prochaine génération de Mac sera équipée en standard de lecteurs CD 12x.

Pirate mon Mac

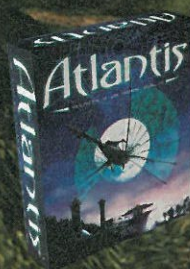
Un concours peu commun se déroule en ce moment sur un serveur suédois. Le but : pirater le serveur Web des organisateurs, une société de service informatique, et modifier les pages à sa guise. La récompense : un peu moins de 8 000 francs.

Depuis l'ouverture de la compétition, le serveur en question a subi plus de 24 000 assauts, tous vains pour l'instant. 90 % des tentatives provenaient apparemment des États-Unis.

Le serveur tourne sur un Power Macintosh 8500/150, équipé de Webstar 2.0 sans système de sécurité supplémentaire. Le but est de prouver la fiabilité de la protection offerte par une telle configuration et de prouver que le système Apple est bien plus sécurisé que des systèmes Unix, par exemple. Apple ne cautionne pas officiellement ledit concours, une compétition du même genre s'était d'ailleurs déroulée il y a deux ans environ aux États-Unis. Personne n'avait remporté les 10 000 dollars mis en jeu.

Atlantis

SECRETS D'UN MONDE OUBLIÉ



4 CD Rom PC ou MAC



Erratum Sega

Pauvre de moi, j'ai raconté n'importe quoi. C'était dans le test de Sega Rally du mois dernier, page 89 du Joy 79. J'annonçais tout fierot que Sega avait officiellement déclaré qu'ils allaient développer des jeux pour PlayStation. Super n'importe quoi. Au secours. C'étaient de vagues bruits de couloirs, démentis aussi sec par Sega. Comme un abruti, j'ai pris ça pour argent content. Super. La honte du journalisme français. Même dans "Voici", je me serais fait allumer. Très sincèrement, je présente mes excuses à vous lecteurs et à monsieur Sega qui a dû avaler de travers son sushi en lisant ça. Donc pardon, j'le f'rai plus, juré.

monsieur pomme de terre (sans majuscule, pour la peine...)

RÉORGANISATION CHEZ APPLE

Nouvelle organisation chez Apple. Ça bouge beaucoup, y compris en ce qui concerne les effectifs, puisque Apple prévoit de licencier près de 25 % de son personnel (soit environ 3 000 personnes). Le Dr Amelio a indiqué qu'avec ce nouveau schéma, il y aurait "la bonne personne à la bonne place" et qu'Apple retournerait à la rentabilité d'ici 98. Fichtre, 3 000 personnes à la mauvaise place, ça en fait du monde. Et si c'était ceux qui les ont mis "à la mauvaise place", les responsables ? En tout cas, le Dr Amelio a rassuré ses actionnaires qui l'ont d'ailleurs réélu.

Le miel et les programmeurs

John, programmeur des routines 3D, arrivera-t-il à déclarer sa flamme à Alison, responsable des animations de sprites ? Prétérera-t-elle manger à la cantine avec Chris, le méchant responsable des bruitages ? Que doit penser David, programmeur principal, de l'invitation de Daphné, responsable de la traduction des manuels ?

En Angleterre, le jeu vidéo semble être bien plus implanté dans les mœurs, ne serait-ce qu'à cause du grand nombre de rosbifs qui bossent dans ce milieu (les équipes de développement sont en effet légion outre-Manche). Du coup, une chaîne de télé grand-brettonne prépare en ce moment un sit-com dont les personnages principaux sont des programmeurs, des graphistes et des designers de jeux. L'action se passerait au sein d'une vraie équipe de développement.

Pour plus d'authenticité, les auteurs de la série ont rendu une petite visite à notre très chère équipe de Bullfrog, pour voir comment ça se passait dans le monde des programmeurs. Ils ont pas choisi les plus ringards, tiens.

John, programmeur des routines 3D, arrivera-t-il à déclarer sa flamme à Alison, responsable des animations de sprites ? Prétérera-t-elle manger à la cantine avec Chris, le méchant responsable des bruitages ? Que doit penser David, programmeur principal, de l'invitation de Daphné, responsable de la traduction des manuels ?

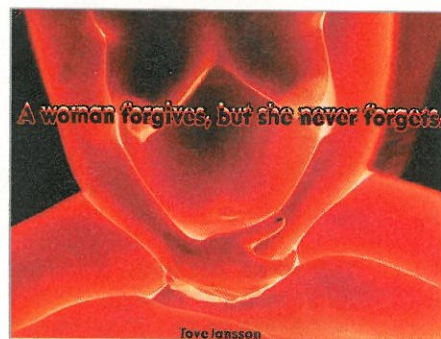
buria le pere de Rami en larmes.
HISTOIRE DRÔLE
Charlotte demande à Julien :
Tu es certain qu'utiliser cette seringue rouillée est
absolument sans risque ?
Tu as raison, répond Julien, je vais aller en
acheter une neuve à la pharmacie.
CHARADE
Mon premier se déguise parfois en veau.

Salope post-moderne

À la fois lesbien, féministe et paradoxalement misogyne, "La Garce ambitieuse" est la plus étrange bizarrerie multimédia du mois. C'est une sorte de pamphlet interactif, drôle, cassant, intello, conçu et réalisé par une certaine Marita Luilia, artiste finlandaise qui distille tout au long de ce CD, son bébé de silicone, quelques bons litres de venin contre ces idiots de blondes et ces imbéciles d'hommes qui les préfèrent.

Slogans, proverbes, citations, idées reçues, mode, littérature érotique, histoires (plus ou moins) drôles, tout ce qui concerne la féminité occidentale contemporaine est passé à la moulinette dans cette espèce de multitruc d'art et d'essai. Alors, qu'en penser ? C'est beau, bien fait, et ça a le mérite de toujours générer une réaction, que ce soit un rire, une réflexion, une grimace, ou l'envie irrésistible de gifler cette salope. Pour vous faire une idée plus précise, voici quelque-unes des phrases cinglantes qu'elle nous inflige : "Les gentilles filles vont au paradis, les mauvaises filles vont où elles veulent.", "Quelle est la différence entre une blonde et un ordinateur ?... Dans un ordinateur, il suffit d'entrer une seule fois les données.", ou encore "La femme pardonne mais elle n'oublie jamais.". Encore un point commun avec les éléphants.

Distribuée par Microfolie's, La Garce ambitieuse est bilingue français/anglais et vend ses charmes acides aux Mac comme aux PC pour moins de 300 balles... Attention, dispo uniquement à la FNAC. <http://www.edita.fi/bitch>



Le jeu d'aventure de l'année !

L'aventure commence en avril 1997





Merci petit Jésus

Sitôt acheté, sitôt torché. C'est un petit drame qui se reproduit à chaque fois qu'on se passionne pour un jeu ; on y joue sans discontinuer, et puis un jour, horreur, on le finit. C'est ce qui m'est arrivé avec Alerte Rouge. Après deux semaines de bonheur, atroce constatation, je venais d'arriver à bout de la vingthuitième et dernière mission. Mais, miracle, le petit Jésus a entendu les nombreuses prières que nous lui avons adressées par e-mail : Westwood Studio annonce pour mars la sortie d'un scénario-disk pour Alerte Rouge. Aux États-Unis, le programme s'appellera Counters-trike, mais il est plus que probable que Virgin rebaptisera le CD pour le marché français. Le divin enfant contiendra seize nouvelles missions, de nouvelles unités, de nouvelles technologies, huit musiques inédites, cent cartes spécialement dessinées pour jouer en réseau, un programme pour se connecter à Westwood Chat (leur service pour jouer on-line) et un thème de bureau aux couleurs d'Alerte Rouge. @lle-louia.com.



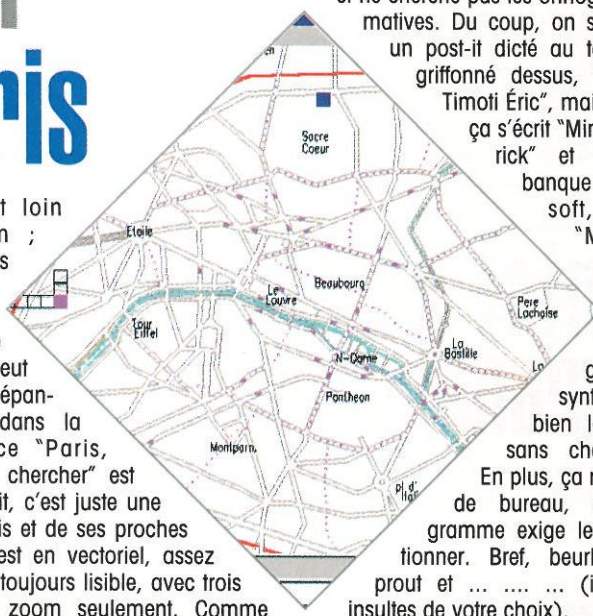
Conquest Earth en mai



Le mois dernier, vous vous en souvenez sûrement, nous avions été sacrément emballés par Conquest Earth, le jeu de Data Design Interactive qui risque bien d'enfoncer Alerte Rouge. Tellement emballés, que c'était la couverture de Joystick, même. On l'attendait impatiemment pour le mois d'avril, mais Monsieur Eidos a décidé de nous faire languir un peu plus, et Conquest Earth n'arrivera qu'en mai prochain. Preview le mois prochain, et test le mois d'après, si tout se passe bien.

Voir Paris

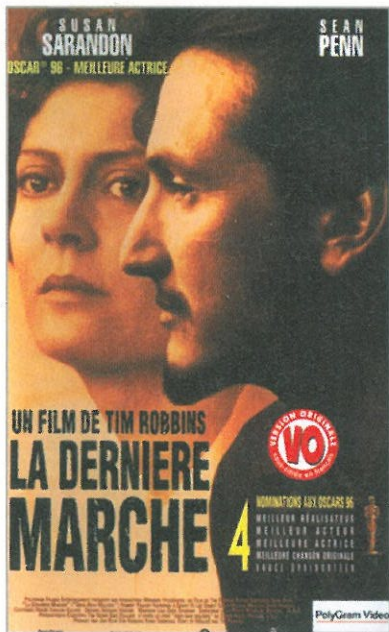
L'idée était loin d'être con ; mettre Paris en CD, c'est le genre de gadget qui peut carrément dépanner. Mais dans la pratique, ce "Paris, trouver sans chercher" est limite. En fait, c'est juste une carte de Paris et de ses proches environs. C'est en vectoriel, assez moche, pas toujours lisible, avec trois niveaux de zoom seulement. Comme



son nom l'indique, "Paris, trouver sans chercher" propose un mini-logiciel de recherche par noms de rues : il ne concerne que Paris et ne cherche pas les orthographe approximatives. Du coup, on se retrouve avec un post-it dicté au téléphone, avec, griffonné dessus, "Avenue Miron-Timoti Eric", mais comme en fait ça s'écrit "Miron-Timothy Herrick" et que, dans la banque de données du soft, ils l'écrivent "Myron Timothy Herrick", c'est-à-dire avec de u x fautes d'orthographe et une de syntaxe, ben on est bien loin du "trouver sans chercher" promis. En plus, ça n'est pas un outil de bureau, donc, le programme exige le CD pour fonctionner. Bref, beurk, voire même prout et ... (inscrivez ici les insultes de votre choix).

Cher Monsieur Dousté-Blasy...

Je viens de lire que France 2 se vante de proposer le premier site d'informations français en continu sur Internet (www.france2.fr). Premier de quoi, ils ne le précisent pas, et de toute façon on s'en fout parce que, question infos, leur site est parfaitement navrant. On en arrive à ce constat à chialer : il n'existe pas sur Internet un seul site d'information francophone potable. En tout cas, rien d'aussi beau et ergonomique que l'exemplaire page de CNN (www.cnn.com). Il y a bien le journal Le Monde (www.lemonde.fr) qui fout carrément l'intégralité de son canard sur Internet, chaque jour à 17 heures tapante, mais ça n'est qu'une expérience qui se finira début mars pour devenir un service payant à 7 balles le numéro. Alors, Monsieur le ministre de la Culture et de la Francophonie, allez jeter un coup d'œil à la page de CNN, puis à celle de France 2, riez ou pleurez, mais surtout faites quelques chose, parce qu'on en a tous marre de se taper des informations Coca Cola, en anglais, scandaleusement mensongères et orientées, lamentable parodie de journalisme.



Tu ne tueras point...

En attente dans le "couloir de la mort", Matthew Poncelet, accusé de meurtre, fait appel à une nonne, Susan Sarandon, pour l'aider à éviter la peine capitale. "La Dernière Marche" est le genre de film qui vous chope aux c... tripes pour ne vous les rendre qu'au générique de fin. Un poids émotionnel omniprésent; vous savez, le

genre de tension qui vous fait sourire de soulagement à la moindre tentative légère de bonne humeur. En fait, nous accompagnons Matthew pendant ses derniers jours, en quête de vérité pour les uns, en quête de justice pour les autres. Le réalisateur Tim Robbins, à qui nous devons déjà l'excellent "Bob Roberts", ne prend pas partie, il montre. Il montre les sentiments des deux côtés de la barrière, la haine, la colère, la peine, mais aussi l'amour, celui de Dieu. N'allez pas croire pour autant que nous avons à faire à des bigots, loin s'en faut, la belle Susan n'a rien d'une grenouille; elle sera d'ailleurs "oscarisée" pour ce rôle. J'aurais pu m'étendre bien plus sur ce chef-d'œuvre, mais je me contenterai, pour terminer, de signaler la performance de l'autre grand rôle, celui qui vous tirera les larmes, le détenu Sean Penn.

"La Dernière Marche" est un film rare, il serait dommage que vous passiez à côté !
Chez Polygram Vidéo.

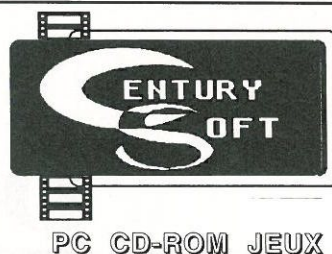


Newsbot 1 nudge nudge

Pour trier les images de pingouins (nudge nudge)

Il est parfois bien dur de trier toutes les images d'animaux (nudge nudge) que nous ramenons des newsgroups d'Internet. C'est bien embêtant d'avoir à les choisir une à une manuellement, surtout si un farceur mélange toutes les images de pingouins (nudge nudge), en y glissant des images de blaireaux (nudge nudge); alors là, on s'y retrouve plus. Pour que tout cela change, le gentil Scott M. Baker a créé un petit shareware qui vous aidera à remettre de l'ordre dans tout ce capharnaüm. Au programme, filtres d'images multicritère (chiens, chats, ours), "kill files" de gens vilains, et classement quasi-automatique des images décodées dans les dossiers de votre choix. Indispensable pour le rangement des images de poules (nudge nudge); on trouvera Newsbot dans sa dernière version au :

www.primenet.com/~smbaker/sbnews/sbnews.html



VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ①
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés*

AGE OF SAIL	335
AGE OF LONGBOW v1 + data	369
A.T.F. + data v1	369
BETRAYAL IN ANTARA v1	309
BIRTHRIGHT v1	309
BLOOD & MAGIC v1	319
CAPITALISM v1	335
COMMANCHE 3	329
DEADLOCK v1	295
DESTINY v1 win 95	319
DIE HARD TRILOGY	319
DOMINION v1	319
DUNGEON KEEPER v1	349
FORMULA 1	349
K.K.K.D. v1	249
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	319
M.D.K. v1	319
MAGIC: THE GATHERING v1	329
MASTER OF ORION 2 v1	329
MORTAL KOMBAT TILLOGY	279
MOTO RACER v1	319
OVER THE REICH v1	319
PANDORA DIRECTIVE v1	345
POD v1 win 95	329
POWER CHESS v1	279
STALINGRAD v1	319
TEAM F1 v1	325
THEME HOSPITAL	315
TIME WARRIORS	315
UNE POUPÉE PLEINE AUX AS v1	315
X-COM 3 APOCALYPSE	315

LIGHTHOUSE v1 win	335
LORDS OF THE REALM 2 v1	299
MAGIC CARPET 2 v1	249
M.A.X. v1	299
MEGARACE 2 v1	295
MONOPOLY v1	279
MONTY PYTHON v1	299
MOTO CROSS	279
MYST v1	295
NASCAR RACING 2 v1	279
N.B.A. JAM EXTREME	319
NBA LIVE 97 v1	299
NEED FOR SPEED spécial	329
NHL HOCKEY 97	329
NIHILIST v1	265
NORMALITY INC v1	315
OBELIX & ASTERIX v1 win 95	230
OLYMPIC GAMES v1	279
ORION BURGER v1	289
PHANTASMAGORIA v1	329
PHANTASMAGORIA 2 v1	335
POWER F1 v1	279
PRIVATEER: the darkening v1	335
PRO PINBALL v1	265
RALLYE CHAMPIONSHIP v1	299
RAMA v1	325
RAYMAN v1	295
REALMS OF THE HAUNTING	315
REBEL ASSAULT 2 v1 + making	195
RED ALERT C&C v1	295
RIPPER v1	299
RISK v1 win 95	319
ROAD RASH v1 win 95	279
ROBERT E. LEE CIVIL WAR v1	295
SEGA RALLY win 95	295
SENSIBLE WORLD SOCCER 97	220
SCRABBLE v1	365
SCREAMER 2 v1	235
SEA LEGEND v1	249
SETTLERS 2 v1	335
SHERLOCK HOLMES 2 v1	309
SHOCKWAVE ASSAULT v1	289
SILENT HUNTER v1	329
SILENT THUNDER win 95 v1	319
SIMCOPTER win 95	285
SKYNET	249
SPYGLASS v1	335
STARFIGHTER 3000 v1	289
STAR GENERAL v1	335
STEEL PANTHERS 2 v1	329
STING ALL THIS TIME v1	249
STREET RACER + paddle	295
SUPER F1 2000 win 95 v1	295
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	299
SWIV 3D v1	289
SYNDICATE WARS v1	325
S.T.O.R.M. v1	269
SUKO SU-27 FLANKER v1	289
THE DARK EYE v1	249
THE DIG v1 intégrale	320
THE GENE MACHINE v1	269
THE FIGHTER collection v1	229
TIME COMMANDO v1	320
TIME LAPSE v1	319
TITAN AL ALBER v1 win 95	330
TOMB RAIDER v1	295
TOONSTRUCK v1	295
TOP GUN v1	329
TOTAL MANIA	275
TUNNEL B1	289
URBAN RUNNER v1	330
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD v1	289
U.S. NAVY FIGHTER 97 v1	319
VERSAILLES complet v1	349
VIRTA FIGHTER win 95	315
WAGES OF WAR v1	295
WARCRAFT 2 deluxe v1	335
WARCRAFT 2 missions disk v1	159
WARHAMMER v1 win	329
WAR WIND v1	329
WAYNE GRETZKY HOCKEY v1	249
WEREWOLF vs comanche v1	289
WING COMMANDER 4 v1	349
WIZARDRY NEMESIS v1	325
WORMS + scénario v1	249
Z v1	289
ZORK NEMESIS v1	329

HIT DU MOIS



CD PROMO

prix à l'unité au choix

11th HOUR v1 / ACROSS THE RHINE v1 / ARMORED FIST	99 F
ALIENS v1 / BATTLE ISLE / BIOFORGE v1 / BUREAU 13	
BETRAYAL IN KRONOR v1 / BENEATH A STEEL SKY v1	
CONGO v1 / COLONIZATION v1 / COLONIZATION v1	
CRUSADERS NO REMORE v1 / COMMANCHE CIVIL WAR	
DUNE 1 + 2 v1 / DAY TITAN v1 / DISCOWORLD	
DAEDALUS ENCOUNTER v1 / DESTRUCTION DERBY	
DUNGEON MASTER 2 v1 / DRAGON LORE v1 / DESCENT	
EARTH WORM JIM v1 / FIELDS OF GLORY v1 / F-14	
FIFA v1 / F-15 II / FURY 3 v1 / FADE TO BLACK v1	
GABRIEL KNIGHT v1 / GREAT NAVAL BATTLE 4 / INCA 2 v1	
GRAND PRIX F1 HERCULES magic & magic v1 INDY 4 v1	
JAGGED ALLIANCE v1 / JEWELS ORACLE / KING QUEST 7	
ENIGMA MAITRE v1 / LITTLE BIG ADVENTURE v1	
LAND OF LORE v1 / LOST EDEN v1 / LINKS GOLF	
MONKEY 2 v1 / MAGIC CARPET / MEGARACE v1	
NHL HOCKEY 95 v1 / NASCAR / PLAYER MANAGER 2 v1	
PRINCES GOLD v1 / PANDER GENERAL 2 / RALLYE	
RISE TRAD / REBEL ASSAULT v1 / STREET FIGHTER 2	
SCREAMER / SETTLERS v1 / STEEL PANTHERS v1 / SHIVERS	
SHELLSHOCK / SYNDICATE v1 / SAM & MAX v1 / SIM CITY	
TEKWAR v1 / TRANSPORT TICOON v1 / THEME PARK v1	
TILT US NAVY FIGHTER v1 / U.F.O. v1 / US TICONDEROGA v1	
UNDER KILLING MOON v1 / VIRTUAL KART / WOLFPACK	
WITCHAVEN 2 / WARCRAFT / ZIDANE FOOTBALL v1	

149 F

SETTLERS 2 MISSION v1 / THUNDERHAWK 2 v1	
BURIED IN TIME v1 / DARK FORCES v1 / EF 2000 DATA v1	
LAST DYNASTY v1 / FULL THROTTLE v1 / PRIMAL RAGE v1	
X-WING / who shot johnny rock / RETURN TO ZORK	
L'ENTRAINEUR DATA 97 v1 / WING COMMANDER 3 v1	
COMMAND & CONQUER SCEN v1 / PANDER GENERAL	

189 F

SIM CITY 2000 v1 / BATTLE ISLE 3 v1 / PITFALL v1 win 95	
FLIGHT UNLIMITED v1 / EUROFIGHTER 2000 / IRON HELIX	
TRACK ATTACK / INCOGNITOLES MACHINES PRO FIM v1	
SUPERKARTS v1 / TASK FORCE 1942 / SPEED HASTE v1	
MACHIAVELLI PRINCE / RENEGADE IN THE 1ST DEGREE	

AMIGA NOTRE CATALOGUE SUR DEMANDE

versions disquettes
nous consulter S.V.P

2 CD achetés = 1 CD gratuit*	
BANGKOK Perversions v1	249
BRIGHT LALAH 2, 3 ou 4	269
CHEATING	169
CYBER	329
CYBER XPERIENCE v1	289
DIVA X v1 vol 2 ou 3	299
IMMORTAL DESIRE	169
LA VALIA v1	299
LOLO FERRARI v1	229
MASCARADES v1	329
MYSTIQUE of the Orient	169
NADIRER BRONX retour	299
NIPPON obsession 1, 2 ou 3	230
PARFUM DE MATHILDE v1	269
PASSEPORTX Budapest v1	249
PORNOMANIA v1	279
POUPÉE LATEX v1	329
PRIVATE investigator v1	329
PRIVATE pleasure park 2	329
SEXTET v1	299
STEAMY WINDOWS	169
TABATHA vs DRAGHIX v1	320
VIRTUAL presence 1, 2 ou 3	299
VIRTUAL SEX v1 ou 2	269
VIRTUAL TOP MODEL v1	289
VIRTUAL VALERIE 2	289
VOYEUR v1 1, 2, 3 ou 4	179
ZARA WHITE vol 1 ou 2	319

POUR TOUTE COMMANDE DE
LOGICIELS DE PLUS DE 800F
PORT GRATUIT

COMMANDEZ
24H / 24
CONSULTEZ les
nouveautés



CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..... TITRES..... PRIX.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

CP..... TEL..... Frais de port

VILLE.....

TYPE DE MACHINE.....

☐ CHEQUE ☐ certifié être majeur pour CD charme ☐ CD-ROM TOTAL A PAYER

☐ CARTE BLEUE date d'expiration ☐ * Matériel 60F

No..... Signature: JO 80

La pomme en campagne

Selon notre confrère MacWeek, Apple prévoit une campagne publicitaire plus agressive aux États-Unis. Les pubs TV et papier démontreront les différences entre MacOS et W95 ainsi que les avantages des plates-formes PowerPC sur celles de systèmes à base d'Intel. Une partie de la campagne ciblera les nouveaux utilisateurs, tandis qu'une autre partie visera les utilisateurs actuels qui s'interrogent sur le choix de leur prochaine machine. Elles seront réalisées dans un style plus convaincant que celles de ces dernières années.

Telex

Eidos. Encore Eidos. Ils vont devenir maîtres du monde, eux, si personne ne les arrête. Ils viennent de signer un accord avec la société MGM pour la distribution européenne des produits multimédia. Hé, ils vont choper des crampes, à force de signer des contrats !

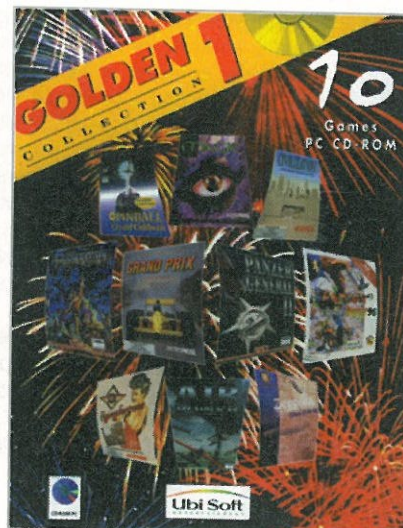
Autant que j'ai de doigts, sans compter ceux des pieds

Telex

Pour l'achat de deux CD-Rom de l'excellente collection "Les aventures de Tim 7" (softs éduco-ludiques pour gamins du CM1 à la 5e), Ubi Soft en offre un troisième. La promo est valable jusqu'au 30 avril, et pour en bénéficier il faut renvoyer deux codes-barres, les tickets de caisse correspondants et un chèque de 30 balles à l'adresse suivante :

Ubi Soft/Tim 7
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois Cedex

Niveau écrasage des prix, même Mammouth peut rentrer chez sa mère : dix jeux pour environ trois cent cinquante balles. Et attention, pas n'importe quels jeux... Panzer General II, Action Euro Soccer 96, Thunderscape, Formula One Grand Prix (FIGP), Crystal Caliburn Pinball, Master of Magic, Civilization, B17-Flying Fortress, Air Power et Zeppelin Giant of the Sky. De mémoire, je crois que sur les dix, cinq ont obtenu un Megastar dans Joy. Ça s'appelle Golden Collection 1 (ce qui laisse présager qu'un jour sortira un Golden Collection 2), et c'est Ubi Soft qui nous sert cette bonne soupe. On a donc le beurre, l'argent du beurre, mais évidemment, ça coince quelque part : la crémière parle anglais. Seul FIGP est en français, tandis que tous les autres softs sont en langue rosibif. Un tout petit manuel en français est fourni avec la boîte et il n'explique que l'installation des softs. Bref, pour le reste, faut se débrouiller avec des fichiers "Readme", en anglais ou en allemand, au choix.



GT Interactive se lance dans le développement

On connaissait GT Interactive pour ses contrats avec tout un tas d'équipes de développement qu'ils éditent et distribuent avec le talent qu'on sait (3D Realms, Apogee, les Bitmap Brothers, Graftgold, Formgen, Sensible software, Scavenger, etc.). Voilà que GT se laisse gagner par le démon du développement à son tour, hop. Son premier jeu "in house" devrait sortir d'ici la fin de l'année, même que ça s'appelle Total Annihilation. Je ne sais rien sur le jeu pour l'instant, mais à mon avis, vu le titre, ce ne sera pas un simulateur de bisous sur la joue, ni un Sim Fleur Qui Pousse.

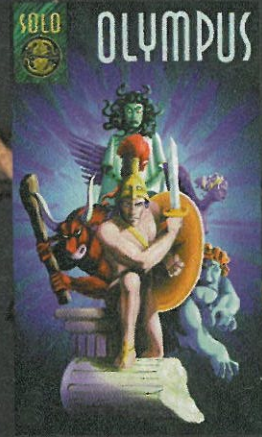
Des gens pas cons habitent Bordeaux...

... et ils ouvrent une boutique de jeux vidéos et autres multimachinose. Tous les CD en vente pourront être essayés librement. On pourra y jouer à toutes sortes de jeux en réseau, à des tarifs vraiment abordables (entre 15 et 30 balles l'heure), et pour tout achat, ils vous fileront une heure de jeu en réseau gratos. Carrément pas con, et même plutôt cool :

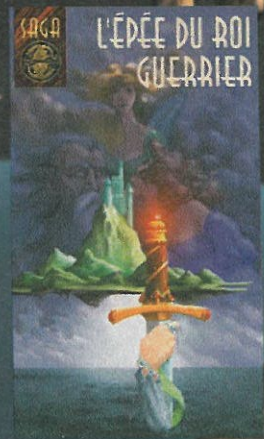
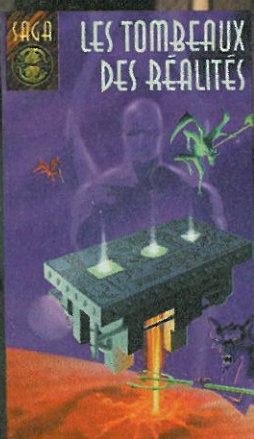
Média 2000
71, rue Fondaudège
33000 Bordeaux
Fax : 05 56 81 74 08

TU ES UNE LÉGENDE
TES EXPLOITS
SERONT CONTÉS PAR
LES GÉNÉRATIONS
FUTURES...

SOLO, DES LIVRES À LIRE ET À JOUER SEUL.



SAGA, DES LIVRES À LIRE ET À JOUER À PLUSIEURS.



QUASAR,
LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE LIVRES DE JEUX DE RÔLES.

HACHETTE
jeunesse



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

LES TOPS MEGACARTE

PC CD ROM

NEW

Tales of Atlantis

Immergez-vous dans un univers de légendes, et retrouvez outre l'Atlantide des mythes issus de l'imaginaire pré-celtique, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques... Une aventure réalisée par Cryo très intéressante et aux graphismes somptueux.



TOMB RAIDER

HIT

Vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.



NEW

KKND

ATTENTION !

successeur de Command & Conquer et autre Alerte Rouge, s'annonce comme un HIT ! En effet, outre une ambiance post-apocalyptique, des vidéos délirantes, des décors en relief et un graphisme en SVGA, ce ne sont pas moins de 3 niveaux qui vous tiendront en haleine de très nombreuses heures.



OPERATION TAIGA

NEW

Le data disc que vous attendiez pour votre Command & Conquer Alerte

Rouge : 16 nouvelles missions inédites, 8 côté allié et 8 autres côté russe testeront vos talents de stratège. Plus de 100 cartes multi-joueurs et des missions cachées avec d'horribles... que vous aurez à affronter.

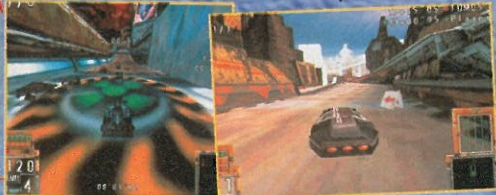


Grâce à POD la réalité dépasse la fiction !

NEW

Dans cette fabuleuse course en 3D temps réel, première du nom à utiliser le nouveau processeur MMX, vous conduirez des bolides hors du commun et vous vous acharnerez sur 16 circuits plus délirants les uns les autres, le tout en dolby stéréo, en 35000 couleurs et en mode multi-joueurs.

pod



TEST DRIVE OFF ROAD

NEW

Éprouvez les suspensions des 4x4 monstrueux tels que la Land Rover Defender 90, la Jeep Wrangler, la Chevrolet K-1500 Z 71 ou le Hummer sur 12 circuits très variés : boues, cailloux, sable, neige...



PERFECT WEAPON

NEW

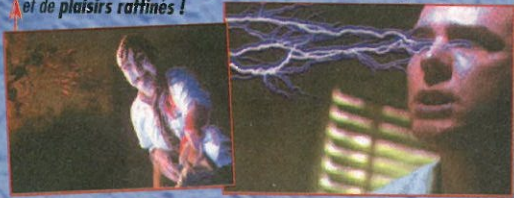
Plus de 100 mouvements d'arts martiaux, 1300 lieux en 3D à explorer, 5 mondes hostiles ! Un jeu de combat/aventure très novateur à découvrir en urgence.



HIT

PHANTASMAGORIA II

Phantasmagoria 2, a puzzle of flesh, est le volet suivant de la série. Une histoire complexe et fascinante baignée d'horreur psychologique, centrée sur la folie et la rédemption d'une identité brisée. Des heures de jeux de terreur et de plaisirs raffinés !



ANTARA

NEW

Partez de nouveau à l'aventure dans un monde médiéval, là où les trahisons, les complots et les alliances font bon ménage. Avec ce 2^e volet de la Saga Betrayal, étanchez votre soif de combats, de stratégie et surtout de trésors !!



1/2 million de Mégacartes ça se fête !

500 jeux offerts* par Micromania et ses Partenaires



NEW

BIRTHRIGHT

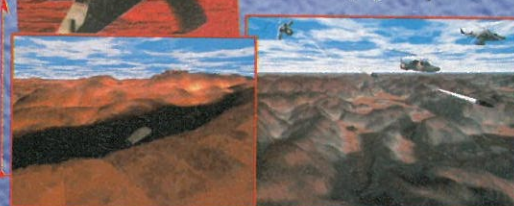
Un extraordinaire jeu de rôle basé sur la série Donjons & Dragons. Grâce aux innovations technologiques telles que des combats en 3D temps réel et une option multijoueurs, Birthright réinvente le jeu de rôles et l'aventure fantastique. Bienvenue dans le monde de Cerilia. Vous tenez entre vos mains le destin et l'histoire de ce peuple.



COMANCHE 3

NEW

La référence en matière de simulation d'hélicoptère ! Un moteur d'affichage ultra réaliste qui présente en temps réel des paysages en 3D et permet une expérience interactive unique pour le joueur.



NASCAR RACING 2

HIT

Une simulation si réaliste que le port du casque devrait être obligatoire ! Pilotez un bolide d'une puissance de 700 chevaux, foncez dans un virage à 280km/h, installez-vous au volant de NASCAR Racing 2 : puissance, action, réalisme, vitesse sont à votre programme !



1/2 million de Mégacartes ça se fête !



**GRATUITE
avec le 1^{er} achat !**

**De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et 5% de remise** sur des prix canons !**

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

OUVERTURE PROCHAINE DE 2 NOUVEAUX MICROMANIA !

- **Micromania Les Arcades**
- **Micromania Villiers-en-Bière**

**500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CD Rom
du catalogue Micromania offerts aux plus
de 500 000 porteurs de la Mégacarte par
Micromania et ses Partenaires !**

**OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA
DU 1^{ER} MARS AU 30 AVRIL 97.**

**Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque
magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.**

* Au 31 janvier 1997 MICROMANIA comptait plus de 500 000 Mégacartes !

**3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)**



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND **NEW**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10 **NEW**

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13 **NEW**

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE **NEW**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine **NEW**

MICROMANIA CERGY
Centre Cial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport **NEW**
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CAP 3000
Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines **NEW**

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL **NEW**
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

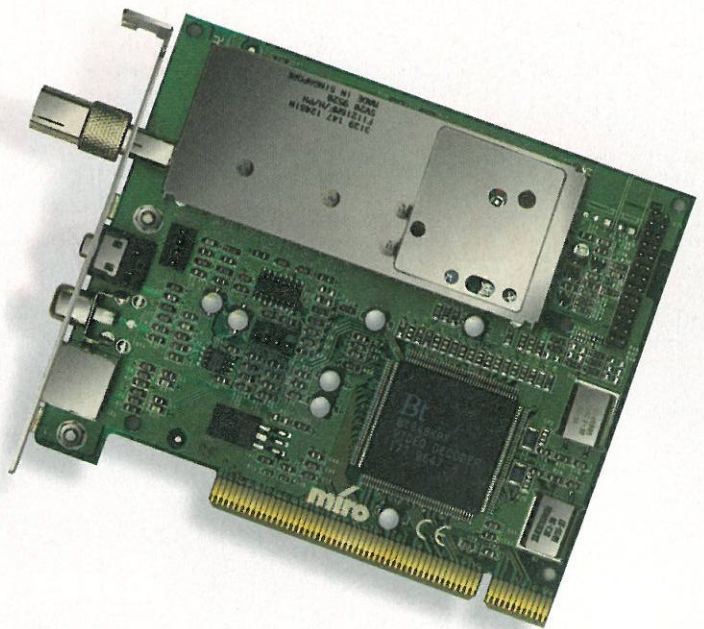
MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA
VENTE PAR CORRESPONDANCE**
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 04 92 94 36 00
**OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI
DE 9H À 19H**

Miro Media PCTV

Cette carte TV pour bus PCI est dotée d'une interface particulièrement agréable à utiliser. Si vous avez opté pour d'autres périphériques Miro, elle vient s'intégrer à la centrale de commande Miro Media censée reproduire une station multimédia virtuelle pilotable par télécommande (en option). La PCTV sait également faire de l'acquisition vidéo en composite et SVHS. Quoi qu'il en soit, voici une excellente carte si vous désirez transformer votre PC en poste de télévision. ►

Constructeur : Miro
Distributeur : Miro France
Téléphone : 01 46 12 03 12
Prix : 990 F TTC



Quoi de neuf?



CDR-1600

◀ Nec lance le premier lecteur de CD 16 vitesses. Répondant à la norme IDE/Atapi, il offre un taux de transfert de 1800 à 2400 Ko/s et un temps d'accès inférieur à 100 ms. 16 vitesses, ça commence à calmer pas mal...

Constructeur : Nec
Distributeur : Nec France
Téléphone : 01 46 49 46 49
Prix : 1200 F TTC

PG-5

Un jeu comme Virtua Cop, c'est bien, mais avec un flingue, c'est mieux. Le PC Gun, qui se connecte sur le PC via la carte d'extension incluse dans la boîte, va vous procurer de nouvelles sensations s'apparentant un peu à celle d'un flic butant une centaine de gars à la minute. Sympa, non ? Notez que pour l'heure, ce gun n'est compatible qu'avec le jeu fourni (un clone de Virtua Cop, justement). ►

Constructeur : A4 Tech
Distributeur : Graphics

Téléphone : 01 40 09 86 26
Prix : N.C



Studio Works 5D

Et hop, un moniteur avec haut-parleurs intégrés hyper design. ► Le Studio Works peut monter jusqu'à 1280x1024 sur PC et 832x624 sur Mac. Allez savoir pourquoi... Les enceintes ne sont pas très puissantes (3 W RMS) mais s'avèrent suffisantes pour la plupart des applications multimédia. Le Studio Works existe également en 17 pouces (5 190 F).

Constructeur : LG Goldstar
Distributeur : LG Goldstar France
Téléphone : 01 64 62 60 60
Prix : 3 090 F TTC



Vision Master 350

◀ Avec son pitch de 0.24 mm, le Vision Master 350 dispose de quelques réglages parmi les plus intéressants. Outre les classiques boutons de contraste, trapèze, rotation, etc., il est possible de paramétrer la chaleur des couleurs primaires, ce qui est fort utile pour la PAO. En plus, il est vraiment pas cher !

Constructeur : IIYAMA
Distributeur : IIYAMA France
Téléphone : 01 60 06 28 39
Prix : 2 500 F TTC



HORS-SÉRIE MAC



- Le jeu complet Al Unser Jr.*
 - Plus de 600 Mo de démos jouables
- (* nécessite un coprocesseur Mathématique)

Commandez les anciens numéros Hors-Série de Joystick!

HORS-SÉRIE PC



- Le jeu complet Flashback (DOS, Windows 95)
- La démo de D
- La démo de Return Fire pour Windows 95
- Plus de 50 démos jouables



- Le jeu complet Flight Simulator 4 (DOS)
- Des démos pour Windows 95
- Plus de 500 Mo de sharewares

Pour vous procurer les numéros hors-série de Joystick déjà parus (désolés, le n° 1 est épuisé !), c'est simple, il suffit d'indiquer vos coordonnées et de cocher une ou plusieurs des cases ci-dessous.

Il ne vous restera plus ensuite qu'à rédiger un chèque à l'ordre de Joystick. Avant de le remplir, sachez qu'il vous en coûtera 56 francs par numéro (49 francs + 7 francs de frais de port).

Merci de faire parvenir le tout à l'adresse suivante :

**JOYSTICK
 SERVICE VPC
 BP21
 10355 MARNY LE CHATEL CEDEX**

Nom Prénom

Adresse

Code Postal / / / / /

HORS-SÉRIE MAC

☐ N°1

HORS-SÉRIE PC

☐ N°2 ☐ N°3

Une rubrique éminemment culturelle ce mois-ci, les produits éducatifs destinés aux plus jeunes ayant déserté nos bacs, apparemment, pour un instant. L'Afrique, Venise, le Panthéon, le Cambodge ou les mondes cinglés des Residents ; vaste programme, vaste invitation au voyage.

Loisirs

Arman

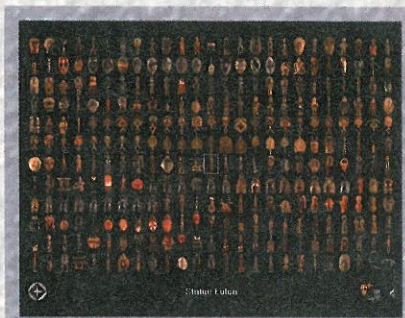
collectionneur d'art africain



Arte ne se contente pas d'être la seule chaîne française (avec La Cinquième) digne d'intérêt, voilà qu'elle s'attaque au monde du CD-Rom. Si toutes ses productions décident d'être dans la veine de cet Arman, collectionneur d'art africain, nous sommes preneurs. Pas de doute.

À coups de Quicktime VR en haute résolution, ce CD nous propose de découvrir les œuvres artistiques des différentes ethnies qui peuplent l'Afrique (77 ethnies disséminées sur 22 pays). L'intégralité de la collection d'Arman, artiste contemporain co-fondateur du Nouveau Réalisme, est ici disponible : masques, statues, sceptres, peignes, chaises... objets magnifiques qu'il commente lui-même, puisque plus de deux heures de voix off sont intégrées au CD. Ajoutez les 2 000 pages de textes et dix minutes de films ethnographiques, et voilà de quoi bientôt vous transformer en spécialiste.

Vous explorerez la collection d'Arman comme bon vous semblera, en classant les objets par catégories, par pays ou ethnies d'origine, ou suivant un parcours historique. Chaque pièce est accompagnée de commentaires historiques, ethnologiques, ou même d'anecdotes d'Arman lui-même. De simples photos des différents objets n'auraient pu suffire à combler nos yeux avides, et la technologie Quicktime VR s'avère, pour ce produit, particulièrement utile : vous faites pivoter ou tourner les objets pour mieux les admirer. Ce CD-Rom calme et d'une douce qualité est le moyen idéal pour découvrir la profondeur et la beauté d'un art encore trop souvent qualifié de primitif par certains primates caucasiens. (NDRC : sortons un peu du cadre de Joystick : il est scandaleux qu'à ce jour, les œuvres africaines soient encore cantonnées dans des musées "d'outre-mer", scorie d'un mode de pensée colonialiste opérant des classifications racistes, alors que les collections égyptiennes trouvent une place toute légitime au Louvre. L'Art africain a sa place à Beaubourg, Orsay ou au Louvre en tant qu'Art à part entière. Non mais !).



Les 300 pièces de la collection prêtes à être "cliquées" pour livrer leur éclatante beauté.

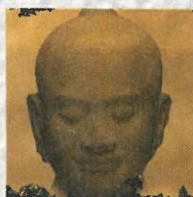


À l'aide du curseur, vous pouvez faire tourner les objets sur eux-mêmes, et les admirer sous toutes les coutures.



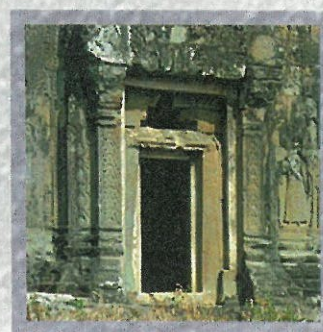
Angkor

cité royale



Parallèlement à l'exposition "Angkor et dix siècles d'art khmer" qui se déroule en ce moment, et jusqu'au 26 mai prochain, au Grand Palais à Paris, voici un CD-Rom made in France consacré à la ville cambodgienne qualifiée de huitième merveille du monde.

Plutôt qu'un titre interactif, il s'agit là de trois récits de voyages mis en images, en textes et en voix. Ils vous feront découvrir la superbe cité des rois à travers les yeux d'un explorateur occidental, ceux de Sophéa une danseuse royale, et enfin - mais là, le récit est purement imaginaire - ceux de Jayavarman VII, dernier roi khmer (qui lui ne l'était pas, imaginaire). Des voyages découpés en sept jours, qui mèneront jusqu'aux splendeurs d'Angkor. Angkor, on en redemande !



PC, Mac, CD-Rom
Editeur:
Infogrammes

Bad Day on the Midway

VF



PC, Mac, CD-Rom
Editeur:
Inscape



Il s'agit là d'une fausse nouveauté, mais pas n'importe laquelle. Bad Day on the Midway est déjà sorti il y a quelques temps, et reste à ce jour le CD-Rom le plus original, profond, dérangeant et étrange que nos ordinateurs aient eu à avaler. Pour le plus grand bonheur des anglophobes, arrive enfin - et c'est l'objet de cette page - la très attendue version française.

Les auteurs ne sont autres que les mystérieux Residents, groupe cryptique et loufoque qui, depuis 25 ans, crache sa joyeuse démente musicale aux oreilles de ceux qui veulent bien écouter plus loin que leurs lobes. De leur identité, on ne connaît que ces silhouettes ornées d'yeux globuleux, cainesques, eux-mêmes élégamment surmontés de chapeaux hauts de forme. Une vingtaine d'albums, des shows légendaires, les Residents sont maintenant passés au CD-Rom ; pour notre plus grand plaisir. Le scénario et les dialogues de Bad Day on the Midway ont été écrits par les Residents, mais le contenu graphique, les incroyables personnages, leurs animations, les décors 3D sont l'œuvre de talentueux artistes dont, non le moindre, Jim Ludtke. Tandis qu'on se promène dans cette fête foraine déjantée inspiré du film "Freaks", on n'a de cesse de s'émerveiller devant tant de génie, de beauté et d'originalité. On frissonne aussi, parfois, eu égard à la présence de lieux et personnages dangereux plutôt malsains ; à moins que ce malaise ne vienne de l'observateur lui-même et de sa peur, peur de la différence, peur de ce qui bouleverse les idées reçues. Schizophrénie redoutable : on ne dirige pas un personnage mais tous, et ceux-ci sont capables d'incarner chaque humain croisé, en un seul clic. Évidemment, musiques et bruitages ne sont pas en reste, Residents oblige.

Pas de méprise, il ne s'agit pas d'un CD-Rom pour les enfants, le scénario, les thèmes abordés, les dialogues et l'ambiance générale de Bad Day on the Midway leur passeraient allégrement au-dessus de la tête. Les autres peuvent fonder les yeux fermés, sur ce qu'il convient d'appeler une œuvre d'art numérique étonnante et marquante, au déroulement singulier (entre le clic déambulatoire et le jeu vidéo).



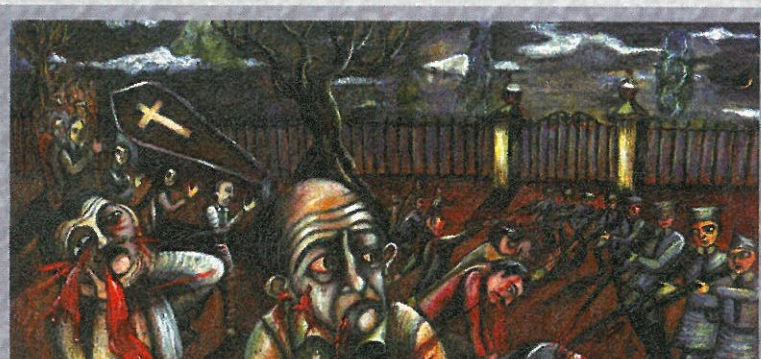
Les persos animés en 3D ne sont pas plus sympathiques pour autant, surtout pas cet agent du gouvernement obsédé par les fraudes fiscales.



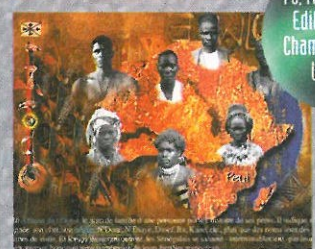
Plusieurs styles graphiques se côtoient dans Bad Day on the Midway, tous de grande qualité.

Quand vous croisez d'autres personnages, discutez avec eux, ou, en un seul clic, entrez dans leur corps et leurs pensées.

The Residents.



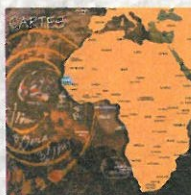
Le Sénégal de Youssou N'Dour



PC, Mac, CD-Rom
Editeur: Plein
Champ/Organa/
Ubi Soft



Les paroles des chansons sont traduites à l'écran.



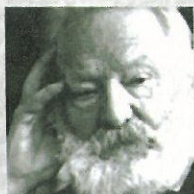
Après les collections d'Arman, et maintenant avec cette visite guidée par Youssou N'Dour, la rubrique Loisirs de ce mois-ci est décidément placée sous le signe de l'Afrique.

À travers l'histoire du musicien Youssou N'Dour, de ce qui lui est cher, c'est le Sénégal tout entier que nous découvrons : ses principales ethnies, son passé politique, sa culture et la richesse de son art. Graphiquement très riche, et bien sûr haut en couleurs, le Sénégal de Youssou N'Dour fait voyager avec ses centaines de photographies et illustrations, ses peintures d'artistes locaux, ses vidéos et bien évidemment ses très nombreuses musiques, traditionnelles ou plus modernes. On voit et on entend Youssou N'Dour tout au long du CD-Rom, qui fait le point et donne d'agréables explications sur la culture sénégalaise ou sur sa vie et l'histoire de ses chansons. Sept d'entre elles sont présentes sur le CD-Rom, avec leurs paroles en woloff, la langue de prédilection de Youssou N'Dour, ou traduites en français, sous forme de clips inédits créés spécialement pour ce CD-Rom.

Bref, une véritable réussite qui a de quoi intéresser même ceux qui ne se sentent pas spécialement attirés par les musiques de l'artiste sénégalais.

Le Panthéon

de Voltaire à Malraux



Aux Grands hommes, votre ordinateur reconnaissant. Ils sont écrivains, scientifiques, parfois hommes politiques, personnalités religieuses ou militaires ; ils ont tous en commun d'avoir Le Panthéon pour dernière demeure, et les voilà tous réunis sur un même CD-Rom.

Touristique, historique ou culturel, ce CD-Rom permet notamment de visiter le Panthéon en Quicktime VR, de s'y plonger, donc, véritablement. Diverses chronologies, portraits ou fiches permettent de revivre les grands moments du lieu réservé aux grands hommes (et femmes, puisque Marie Curie y figure en bonne et due place). Des images de différentes époques, photos, peintures ou mêmes films (transfert des cendres d'André Malraux, enterrement de Jean Jaurès, ou hommage à Louis Braille) ; des commentaires oraux ou textuels ; des extraits de presse ; bref, toute l'histoire du Panthéon et des hommes qui le hantent.

Un CD-Rom très spécifique, mais plus étonnant qu'il n'y paraît.



PC, Mac, CD-Rom
Editeur: Monte
Cristo Multimédia/
Ubi Soft

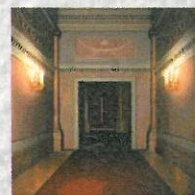
Visite à l'intérieur du Panthéon, grâce au Quicktime VR



La Fenice

PC, Mac, CD-Rom
Editeur:
Index

visite virtuelle d'un opéra à Venise



Le 29 janvier 1996, un terrible incendie ravageait et faisait disparaître La Fenice, magnifique opéra de Venise. La France, par l'Intermédiaire du gouvernement - qui pour une fois pensait à la culture, mondiale en l'occurrence - et de diverses associations, s'est engagée à participer à l'effort de reconstruction du magnifique trésor du patrimoine mondial. La

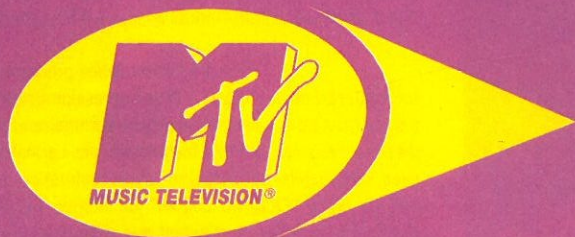
Fenice renaît donc, tout d'abord sur CD-Rom, pour permettre une véritable renaissance ultérieure, en dur. Tous les bénéfices des ventes de ce CD-Rom La Fenice : visite d'un Opéra à Venise seront reversés pour participer à sa reconstruction. Accessoirement, vous ne vous retrouverez donc pas avec un bout de papier, un pin's ou un bel autocollant "J'ai participé à la reconstruction de La Fenice", mais avec un CD-Rom de qualité qui vous fera revivre l'histoire de ce lieu prestigieux. Visite virtuelle du bâtiment reconstitué en 3D, découverte des principaux compositeurs qui ont fait son histoire, de visiteurs illustres, de grands interprètes ou des œuvres elles-mêmes, ce CD-Rom est merveilleusement documenté. Par conséquent, vous n'avez aucune excuse pour ne pas devenir l'un des acteurs de la reconstruction de La Fenice.

ENFIN TU VAS POUVOIR TE PAYER UNE BONNE TRANCHE DE MTV AVEC MTV HOME VIDEO



NOUVEAU : MTV HOME VIDEO : LE BEST OF MTV

Enfin... toi aussi tu vas y avoir droit à MTV! Même si t'es pas câblé, tu vas pouvoir t'offrir le meilleur des programmes de la plus branchée des télés avec MTV HOME VIDEO. Parles-en (doucement) à ton magnétoscope, ça va être un choc pour lui aussi.



home video

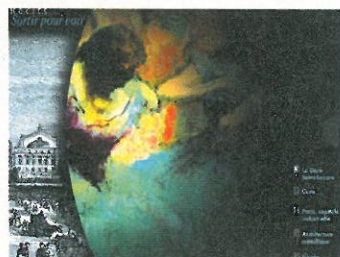
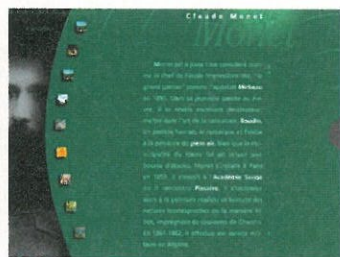


Mars 97: Sortie des 6 premières vidéocassettes MTV



Tous les ans à Cannes, le Milia célèbre la gloire du multimedia business. Une production dans l'ensemble respectable, mais pas vraiment décoiffante. Heureusement, quelques perles étaient cachées parmi la multitude, notamment "Ève" de Peter Gabriel qui sort enfin en France.

Un zeste dans un de busi



Le multimedia est comparable au septième art. Chacun peut prendre une caméra et filmer sa voisine en train de laver l'escalier à grande eau. On peut difficilement espérer attirer les foules, mais cela demeure stricto sensu du cinéma. Il est pareillement possible, comme d'autres gavent les oies, de truffier un CD-Rom d'images, de sons, de parolotes avec des bou-

tons en relief. De nombreux éditeurs ont acquis un indéniable savoir-faire en la matière. Susciter le frisson est une autre affaire.

En matière de CD-Rom, un premier constat : il serait bon de former les démonstrateurs à une meilleure approche de la présentation. Car nombreux sont ceux qui pensent qu'un bon CD-Rom se mesure en terme quantitatif : 3 000 images, 200 vidéo-clips, 340 cris d'oiseaux, etc. (Comme si l'on jugeait les bons films au nombre d'acteurs qui jouent dedans !). En attendant, les éditeurs s'évertuent à vouloir montrer un maximum en un temps limité. Sur la démonstration du titre "L'Essentiel de la musique", l'on passe, sans crier gare, d'une scène de théâtre à un extrait de la Flûte Enchantée au glossaire, puis au commentaire d'une dame en parure : "Saviez-vous que les derniers

mois de Mozart furent une terrible épreuve?"... Soumis à un tel zapping, il est difficile d'entrer dans l'essence d'un produit. Et pourtant, ce CD réalisé par Index+ paraît prometteur, tant il fait miroiter un agréable voyage vers les contrées de la grande musique. Son tuteur, Montparnasse Multimédia, le voit déjà en tête des charts. Sortie : avril prochain.

La RMN (Réunion des musées nationaux) avait organisé une conférence au titre provocateur : le CD-Rom culturel est-il mort ? Idée forte : Le Louvre, avec ses fameuses ventes "supérieures à celles de jeux" aurait-il été l'arbre qui cachait la forêt ? Laurence Herzberg, déléguée aux programmes multimédia, a reconnu qu'un grand nombre de titres avaient été des échecs financiers et y voit trois raisons : manque de qualité éditoriale, prix trop élevé et ciblage inconséquent.

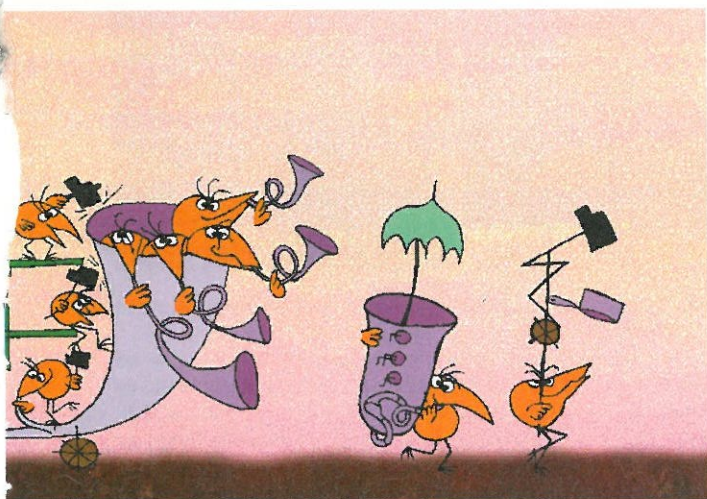
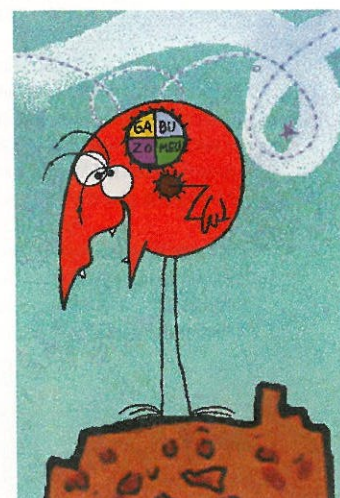
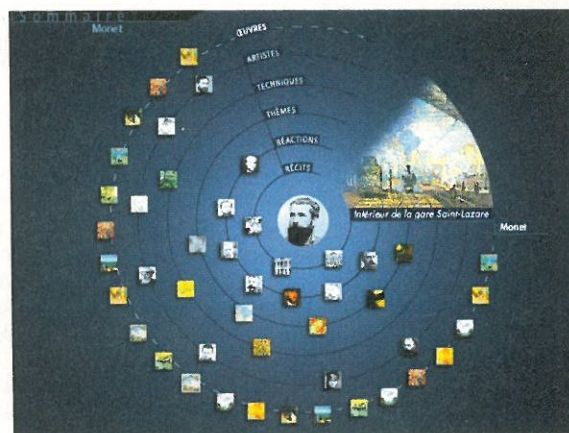
Heureusement, selon elle l'année 96 a vu le genre aborder un tournant décisif. L'un des axes forts a été la sortie de "Versailles" de Cryo, le premier ludo-culturel : "Ce type de produit s'adresse à un public que nous ne connaissions pas, qui n'irait pas directement vers le culturel. Presque tout le monde aime les jeux, et il est possible d'utiliser ce goût général pour mieux transmettre un savoir". Et d'indiquer la coproduction d'un nouveau ludo-culturel consacré à l'Égypte. On en bave d'avance.

Parmi les nouvelles productions de la RMN, figure un joyau réalisé par Index+ : "Les Impressionnistes". Une interface originale permet de construire son propre sommaire avant d'entrer dans le vif du sujet : œuvres, artistes, techniques, etc. La réalisation est exemplaire, avec une habile cohabitation d'une animation à l'ancienne et d'un tableau tel le "Quai du Louvre" de Monet. Ce mélange favorise une découverte envoûtante, d'autant que chaque œuvre est mise en perspective par des citations éclairées : critiques d'art, mécènes, écrivains tel Émile Zola... Subtil détail : la lumière sur les écrans a été créée dans un esprit "impressionniste", avec une palette de couleurs ad hoc. Et comme dans "Le Louvre", une analyse des lignes sous-jacentes d'une œuvre nous fait entrer dans l'intelligence de celle-ci. Sortie : 15 avril.

"Au risque de surprendre, j'affirme que 1996 a vu une forte croissance du CD-Rom culturel !" Pierre Raiman, qui dirige Montparnasse Multimédia, a



d'art monde nessmen



choisi une approche offensive, chiffres à l'appui : 65 000 copies d'"Orsay", un chiffre d'affaires de 28 millions de francs soit une augmentation de 85 %. Raiman voit là une tendance de fond.

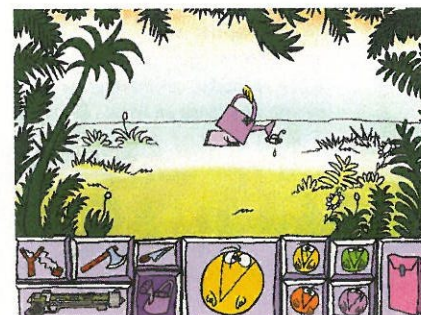
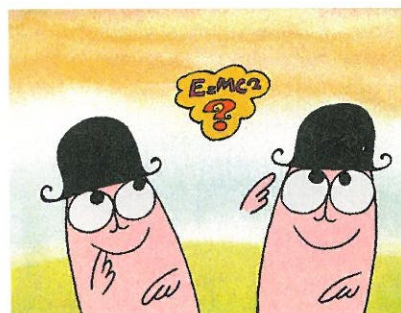
Pour l'heure, nous sommes lundi 10 février, au lendemain des élections de Vitrolles, et Raiman se veut militant. "Au vu des récents événements, il m'a semblé important de signifier que le multimédia interactif a sa place dans le combat d'idées." Et d'enchaîner avec la bande-annonce de "La Résistance en France", un CD-Rom qui met en valeur ces personnages d'intégrité qui ont su défier l'oppression, "dans un bricolage héroïque". Toute la difficulté de faire partie de ce groupe, qui a osé le risque extrême, est décrite avec dignité et sobriété. "On a trop tendance à oublier que la Résistance est une page exceptionnelle de notre patrimoine, indique Raiman", avant de parler d'un "devoir de mémoire". L'autre production majeure, "Le Ghetto de Varsovie", est d'une semblable force. Voilà des CD que l'on souhaite voir au programme de toutes les écoles.

Mais Pierre Raiman nous a également gratifiés d'une véritable surprise en dévoilant un prototype de DVD-Rom. "Ce que nous voulons montrer, c'est que le DVD n'est pas simplement un CD-Rom multiplié par huit. Il appelle une écriture nouvelle, plus proche de la télévision interactive." S'ensuit alors une démonstration à demeurer pantois : de la vidéo plein écran, qualité Laserdisc, avec possibilité de

naviguer dans le film à partir des zones sensibles de l'écran. Grandiose ! Et soudain nous réalisons que le CD-Rom est voué à disparaître tout comme le vinyle en son temps, tant il sera transcendé par ce nouveau support, qui va enfin rendre grâce à la vidéo et au son. Devinez ce que compte produire Raiman ? "Un grand DVD sur le musée du Louvre." Le concept des suites ("Arme fatale", "Rocky"...) a frappé le multimédia.

Chez Liris Interactive, l'ambiance est moins chaleureuse. Anne Touraine joue les dames de fer pour mieux clamer ses chiffres : 120 000 "Larousse Multimédia Encyclopédique", 25 000 "Bibliorom"... Et d'ajouter le plus sérieusement du monde : "Nous avons dit que nous ferions ce que nous disions. Nous avons fait ce que nous avions dit !". Mais qu'importe si la forme est rude. Force est de reconnaître que le futur "Découvertes" devrait être un monument. Cette encyclopédie, qui sortira à la fois en CD et DVD, démarre par une musique à la Zarathoustra et l'image d'un globe dardant ses rayons lumineux vers la galaxie qui répond en faisant flasher les images de sa collection d'objets : planètes, lézards, automobiles... On entre alors par un tunnel avec des images sur les murs, dans un esprit qui ne renierait pas Cryo. L'utilisateur draine les images qui l'intéressent vers le centre de l'écran afin de bénéficier d'une visite personnalisée. Dans le meilleur des cas, il visite en 3D temps réel des sites historiques, tels que la maison d'un riche fonctionnaire romain dans Pompéi, ou le tombeau de Néfertari. Sans aucun doute, s'il doit exister un "Encarta-killer", ce sera ce produit-là, qui s'annonce remarquable.

Avec "Victor Hugo" de Havas, nous voici de retour dans le royaume du CD-Rom d'auteur. Tout commence par une intro dramatique à souhait pour déboucher sur des titres de chapitres éloquentes : L'Homme Océan, L'Homme Siècle, L'Exil... Immédiatement, nous bai-

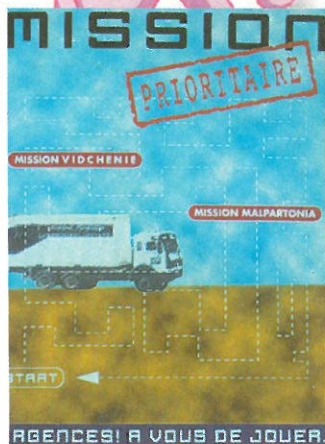


gnons dans le dramatique, le tumulte et la tempête. La destinée de Hugo fut particulièrement dense et forte, que ce soit en tant qu'écrivain ou témoin actif de son temps. La mise en scène d'une telle vie n'était pas aisée, et Havas y est parvenu avec maestria. L'esprit du génie littéraire a été capté et restitué, mais aussi enrobé avec des tableaux et une bande sonore léchés... Si le CD-Rom ne devait trouver sa raison d'être que dans quelques titres, celui-là serait du lot. Un seul détail nous a gênés : l'orateur débite parfois son texte, comme s'il avait reçu la consigne de faire rapide, "vu que l'on a 600 Mo pour tout stocker". Sortie : mars.

Dans un registre plus badin, Microfolies a entrepris d'adapter les Shadoks, une série animée des années 60-70, demeurée mythique pour son humour déjanté. Le CD-Rom nous plonge dans de petits jeux saugrenus, mettant en scène ces fébriles créatures. Pour se sortir d'affaire, une seule solution : apprendre à penser à la manière Shadok. Sortie : mai.

L'adaptation de "La Panthère rose" est moins convaincante. Ce jeu d'aventure amène à se balader dans diverses contrées, en découvrant au passage leur art, leur culture, leur manière de se vêtir, leur nature... L'adaptation française surprend : la voix de Pinky évoque un magasinier de la Samaritaine. Où est passée sa nonchalance ? Distribué par BMG, ce ludo-éducatif a été primé d'un Milia d'Or qui en a surpris plus d'un. Retenons qu'il mérite d'être approfondi.

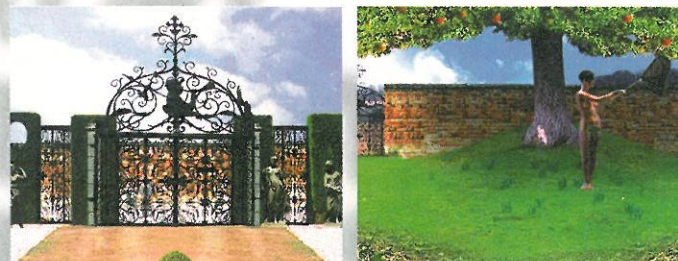
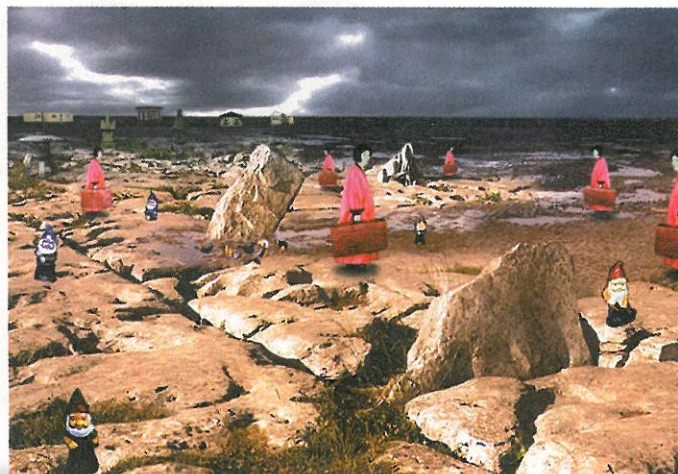
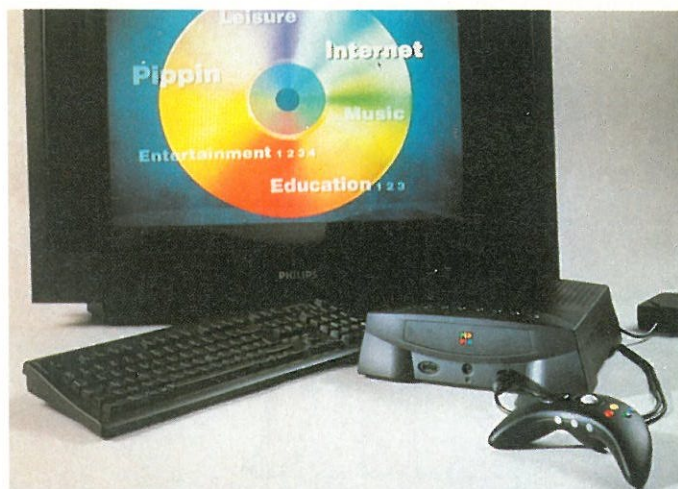
Plus attrayant, "Fashion", (Cryo/BMG) nous entraîne dans l'univers de la mode avec défilés de top, présentation des créateurs ou de ceux qui lancent les tendances, d'Adjani à Warhol. Cryo étant aux commandes, l'Omni 3D est présente dans la visite d'un musée de la mode, et dans la manipulation d'un mannequin virtuel. Sortie : septembre.



Tiens, que fait Douste Blazy dans une conférence de presse ? Le ministre de la Culture est venu porter son soutien à l'association Équilibre, qui lance "Mission prioritaire", un jeu à contre-courant : son but est en effet de sauver des vies. L'intention louable nous vaut des envolées du ministre : "Croire qu'une vie est unique, c'est croire en la puissance de la beauté et sa capacité à transformer le monde". Hélas, à première vue, ce jeu de stratégie paraît bien fastidieux. Le joueur prend connaissance de données techniques, culturelles, humaines afin d'organiser son intervention humanitaire. Les créateurs - tous bénévoles - ont pris soin de calquer les faits sur le réel. Les adolescents, public visé, seront-ils sensibles à ce jeu complexe qui exige une forte concentration ?

Du côté d'Internet, NetGem, une société française, semble partie pour arriver la première dans la course aux boîtiers pour téléviseur. La NetBox se laisse piloter par une télécommande, et affiche un navigateur Web bien pensé avec des caractères fort lisibles. Son prix ? 2 000 francs, et 500 francs supplémentaires si l'on ajoute un clavier à infra-rouge. La NetBox ne supporte pas le nec plus ultra (animations écrites en Java ou Shockwave), mais fait largement l'affaire en tant qu'outil de consultation et de messagerie. On peut lui prédire un succès plus imposant que la Pippin, cet autre appareil multimédia qui sera lancé en France en avril prochain. Du fait

de sa compatibilité Mac, la Pippin dispose d'un catalogue de titres alléchants. Mais le prix - 5 000 francs - paraît trop



élevé. KatzMedia n'a pas voulu communiquer le moindre chiffre de ventes au Japon et aux États-Unis.

Bruno Bonnel, président d'Infogrames, était sur tous les fronts. D'abord pour expliquer qu'Infonie, avec 26 000 abonnés, sortait la tête de l'eau. C'est moins fort que AOL - 50 000 abonnés en moins d'un an - mais pas négligeable. Le grand événement était l'absorption de l'activité multimédia de Philips, qui va faire d'Infogrames le premier distributeur européen. Et Bonnel d'expliquer cette opération en affirmant que "ceux qui ne représenteront pas 500 millions de dollars d'ici l'an 2000, seront balayés". Jean Claude Larue, qui préside les activités multimédia de Philips, va plus loin : "C'est notre dernière chance, face au multimédia américain. Si nous la ratons, bonjour les dégâts !". Il est vrai qu'au même moment, Microsoft annonçait 8 millions de copies vendues pour son encyclopédie "Encarta".

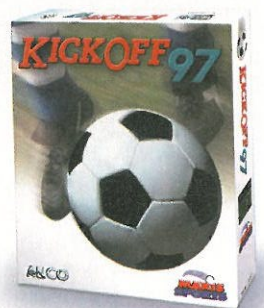
Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Le plus beau de tous les CD-Rom présentés au Milia nous est venu d'un artiste universellement apprécié, tant par ses qualités artistiques qu'humaines : Peter Gabriel. L'œuvre s'appelle "Ève". Nous avons déjà parlé avec enthousiasme de ce produit l'été dernier, mais finalement Ève sort seulement maintenant. Pour ceux qui auraient raté un épisode, retour aux sources : au début de cette aventure interactive, nous évoluons au Paradis, avec de splendides effets graphiques. L'ouverture d'une étrange valise libère un tas d'objets, parmi lesquels Adam & Ève dans leur nudité virginale ; puis le monde est transformé en boue. Il faut alors résoudre diverses énigmes en procédant de manière intuitive dans des décors d'une sublime beauté. Comment décrire "Ève", sinon en clamant haut et fort que ce que nous attendons du multimédia est là : de l'originalité, de la folie, de la beauté, de la surprise... Qu'un artiste issu du monde du rock et de la world music ait enfanté de la révélation 97 n'est pas étonnant. En regardant ce CD-Rom, nous réalisons que les outils du multimédia sont là et n'attendent qu'à exploser dans les mains de créatifs inspirés. Le jury ne s'y est d'ailleurs pas trompé et a couronné "Ève" du grand prix Milia 97. Une façon d'indiquer la voie à suivre.

DANIEL ICHBIAH



VOTRE SIMULATION DE FOOTBALL PRÉFÉRÉE EST-ELLE VRAIMENT RÉALISTE ?

Oubliez les autres simulations de football. Qu'il s'agisse du réalisme ou du gameplay, les données sont changées. Kick Off 97 capture la vitesse, la précision et l'atmosphère du football pour créer une toute nouvelle expérience. Vous bénéficierez même des commentaires de Denis Balbir. Kick Off 97 offre également un nombre impressionnant d'options, avec 307 équipes, 5 200 joueurs, plusieurs types de terrains et la possibilité de jouer en 3D ou en 2D. Le partenariat d'Anco, spécialiste des jeux de football, et de Maxis, experts en simulation, donne lieu à un jeu de première division.



**MAXIS
SPORTS**

ANCO

© Anco, all rights reserved

© Maxis sport, all rights reserved.

Distribué par Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Croix Nivert 75015 Paris Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99 Internet : <http://www.virgininteractive.fr>

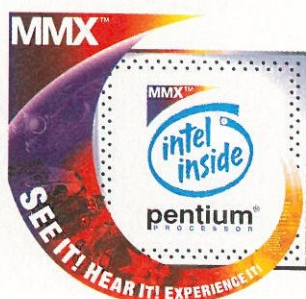
Fin janvier, le MMX arrive chez notre Taïwanais préféré. Le chef nous autorise à acheter un Pentium MMX 200. Retour très attendu à la rédac. Tout le monde passe nous voir, un peu vert de jalousie. Normal : c'est nouveau et ils croient tous que c'est génial. Mais nous, imperturbables, ne pensons qu'à notre devoir : tester ce nouveau concentré de technologie avec nos jeux préférés. Vous savez quoi ? Bof...

Stéphane Quentin et Mathilde Remy

D O S S I E R M A T O S

MMX

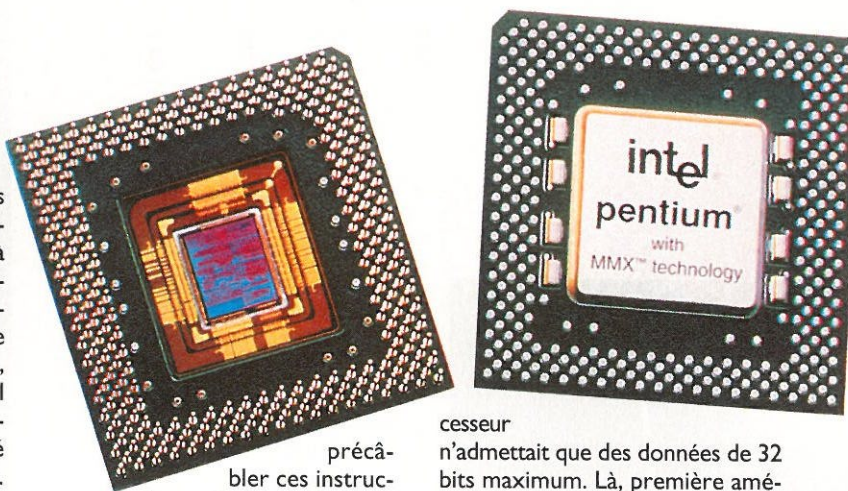
Enfant



L'été dernier, Intel nous annonçait des performances accrues de 40 à 400 % selon les applications. Tiens, en y pensant, il nous annonçait aussi la sortie du MMX pour Noël 96. Mais bon, ne soyons pas mauvaise langue : il paraît que ce sont les constructeurs qui ont lourdement insisté pour que son lancement soit retardé.

Ça a la couleur du Pentium...

Le Pentium MMX est un processeur à base de Pentium. Il a la tronche d'un Pentium, se monte



précâbler ces instructions, il n'y a qu'un pas qu'Intel vient de franchir avec le MMX. Idée simple, idée géniale inspirée de la technologie VIP de Sun. En fait, le MMX peut être considéré comme un DSP (Digital Signal Processing) qui serait intégré au processeur central. Particularités de ce DSP : il ne peut faire de calcul que sur des nombres entiers et se

cesseur n'admettait que des données de 32 bits maximum. Là, première amélioration : on peut monter jusqu'à 64 bits. Mais le point d'orgue de cette technologie, c'est la possibilité d'envoyer simultanément les données par "lots" de 64 bits, grâce à la technique SIMD. Avec un Pentium classique, on ne peut envoyer les données qu'une par une. Qu'elles pèsent 8, 16 ou 32 bits, le processeur ne peut les recevoir et les trai-

32 Ko de cache de niveau I au lieu des 16 Ko du Pentium de base, ce qui améliore les transferts et donc les performances de la machine d'environ 3 %.

Des promesses, toujours des promesses...

À ce stade, l'apport du MMX semble plus que prometteur. Et c'est effectivement le cas pour le son, la vidéo, l'affichage 2D et les communications. En effet, ces composants sont programmés essentiellement en nombres entiers et peuvent donc exploiter pleinement les fonctionnalités du MMX. Encore faut-il que les développeurs aient intégré le code MMX à leurs programmes. Rappelons-le : une application non développée pour le MMX ne gagnera en performance que les 3 % dus à l'augmentation du cache de niveau I ! En revanche, dès qu'une application utilise ce fameux code MMX, ses performances sont largement accrues. Voici quelques exemples des gains permis par le développement sur MMX.

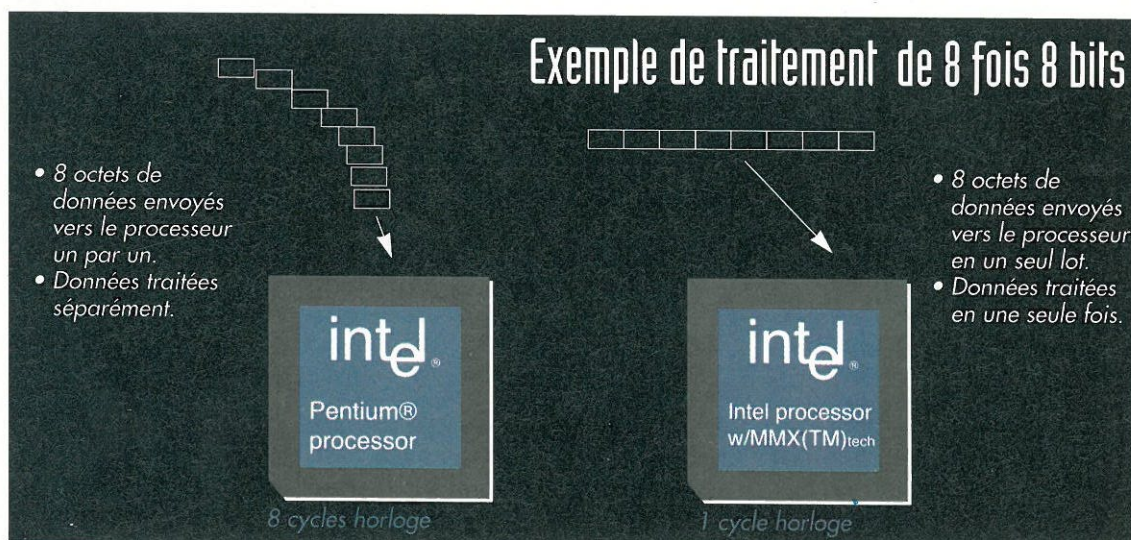
1 Adobe a commencé à porter ses principales applications sur MMX. Résultat des courses, avec Photoshop 4, un motion blur de 38 secondes sur Pentium 200 s'effectue en 8 secondes sur MMX 200. Autre exemple : avec PhotoDeluxe, l'affichage combiné de deux photos passe de 40 à 13 instructions.

prodige ou prématuré ?

sur un socket 7 comme un Pentium et existe en versions 166 et 200 MHz, comme un Pentium. Mais ce n'est pas exactement un Pentium : il est un peu plus cher et nécessite une carte-mère dernière génération pour tourner à 2,8 Volts. En contrepartie, il propose l'ajout d'une nouvelle technologie destinée aux applications multimédia. Parmi les améliorations les plus intéressantes apportées par cette technologie MMX, notons : Un jeu de 57 nouvelles instructions spécifiques au son, à la vidéo, aux communications et à la 3D. Dixit Intel. À la 3D, vraiment ? Hum, hum, c'est ce que nous allons voir... En tout cas, ces 57 instructions sont nées d'un constat simple : les applications multimédia utilisent un grand nombre de petits calculs identiques (instructions arithmétiques, logiques, de conversion, de transfert de données et plus si affinités...). De là à imaginer qu'on puisse

programmer en Assembleur. 8 nouveaux registres 64 bits destinés aux commandes MMX et une nouvelle technique SIMD (Single Instruction Multiple Data), qui permet le traitement parallèle des données. Jusqu'à présent, le pro-

cessus se fait une instruction après l'autre. Avec la technologie MMX, les données peuvent former des lots allant jusqu'à 64 bits, lesquels lots sont traités en une fois et par une seule instruction MMX cf. schéma).





Le lens flare de Pod (les petites taches de lumière, comme si on regardait la course à travers un jeu de lentilles) est assez révélateur des différences de qualité graphique entre la version 3Dfx (en haut) et MMX (en bas).

Le temps d'utilisation du processeur a été divisé par trois. De fait, ses performances ont triplé. Intéressant, non ? Les développeurs de jeu nous l'ont également confirmé : l'affichage de la 2D se fait trois fois plus vite en 16 bits qu'avec un Pentium. Et cela peut même s'étendre aux techniques de rasterization des polygones (quand les polygones sont transformés en images 2D pour faciliter le placage des textures). Première leçon : on comprend mieux comment un Pentium MMX 166 (qui traite 166 millions de cycles à la seconde) peut se montrer plus performant qu'un Pentium 200 (qui traite 200 millions de cycles à la seconde).

2 Le son était traditionnellement traité par le processeur après les autres instructions et notamment après l'affichage. On était pour ainsi dire habitué à ses sautes d'humeur récurrentes. À tel point qu'on avait commencé à ajouter sur cartes dédiées des DSP de plus en plus performants. Mais, depuis le MMX, instructions de son et d'affichage peuvent cohabiter dans un même "lot" (grâce à la technologie SIMD). Outre un confort auditif regagné à faible coût, c'est même la porte ouverte à tous les abus : 5 canaux, Dolby Surround AC3 (spécialisation arrière) et j'en passe... On en connaît qui se lèchent déjà

les babines ! Deuxième leçon : il ne suffira plus de se ruiner en matos informatique, il faudra aussi l'équipement audio de la mort. Corollaire : à quoi va me servir mon AWE64, maintenant ? Patience, on y répond un peu plus loin.

3 Les capacités du MMX font également leurs preuves pour tout ce qui est compression/décompression de données en temps réel. Les applications vidéo sont à la fois évidentes et impressionnantes. Doublées des capacités du DVD, elles offrent des perspectives des plus radieuses. Quant aux communications, Intel nous a offert (je ne sais pas si le terme est bien choisi) une fabuleuse démonstration de visio-conférence avec l'Angleterre via modem 33600 à 7 images/seconde. Troisième leçon : exit tous les systèmes de visio-conférence hors de prix, les abonnements Numéris, etc., pour bénéficier de connexions correctes. Et ça marchera même pour les jeux ! Remarque subsidiaire : le MMX ne rappellerait-il pas un certain chipset d'Intel, le i960, qui est la base de systèmes de visio-conférence actuels et de plein d'autres choses ?

Un processeur célibataire

Jusqu'ici, la vie semble bien rose au pays merveilleux du MMX. Un peu trop rose pour être honnête ! Déjà, on vous l'a dit, il faut que les applications soient développées pour le MMX pour en exploiter les capacités. Et elles ne se bousculent pas franchement au portillon pour l'instant. Question jeux, c'est encore plus vite vu : il y a Pod, Pod... et Pod. Ensuite, dans la mesure où DirectX 3a n'exploite pas de façon encore satisfaisante la technologie MMX, exit pour l'instant les apports conjoints du MMX et des autres périphériques, genre carte 3D ou super carte-son. Aujourd'hui, MMX ou autre technologie, il faut choisir. Il est d'ailleurs assez intéressant de noter comment, jusqu'à présent, on a multiplié les DSP pour alléger la tâche du processeur central. Les développeurs ont progressivement appris à maîtriser une

Non, non, il ne s'agit pas de sectes...

... pour lesquelles nous militerions éhontément, mais tout simplement des noms de code des prochaines générations de processeurs :

Klamath : Pentium Pro MMX qui tournera avec des bus à 66 MHz. Il sera disponible en 233 MHz, 266 MHz et 300 MHz dès mai prochain.

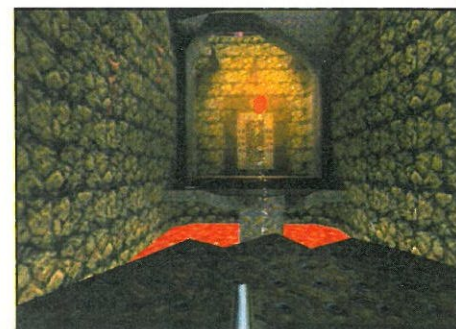
Deschutes : Pentium Pro MMX qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 300 MHz, 350 MHz et 400 MHz. Il est attendu pour la fin de l'année 97.

Katmai : Pentium Pro MMX2 qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 400 MHz et plus. Il est attendu pour le printemps 98.

Willamette : Pentium Pro MMX2 qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 600 MHz et plus. Il est attendu pour l'été 98.

Merced : Nouvelle architecture à 64 bits qui devrait être disponible en 600 MHz et plus dès 1999. Enfin, on pense.

architecture de plus en plus éclatée et, du jour au lendemain, le mouvement inverse s'amorce : recentrage sur le CPU (Central Processing Unit, ou processeur central) qui reprend à son compte des tâches anciennement exécutées par les DSP. Du coup, en privant les DSP d'une de leurs fonctions, on ne peut plus rien en tirer. On n'arrive plus à leur expliquer comment compléter le travail déjà effectué au niveau du MMX. Tout ceci devrait néanmoins rentrer dans l'ordre avec DirectX 5 (DirectX 4 ne sortira sans doute pas...), qu'on attend cet été dans sa version finale puis début 98 intégrée à Windows Memphis. Enfin bref, étant donné la stabilité "légendaire" des différentes moutures de DirectX, ça nous laisse un peu de temps devant nous, ce qui ne tombe d'ailleurs pas si mal : on pourra en profiter pour comparer le Pentium MMX avec le M2 de Cyrix, dont on situe la sortie aux alentours de juin, et avec le K6 d'AMD, qui devrait même arriver un peu avant. Cool, cool.



Virgule flottante à la dérive

Cela dit, ne croyez pas qu'il suffise de patienter jusqu'à l'été pour que tout tourne à la perfection sur MMX ! Il est un sujet que nous n'avons pas encore abordé, pour ne pas vous saper le moral dès le début : la 3D.

Petit retour en arrière : depuis l'arrivée du coprocesseur arithmétique, puis son intégration au processeur central sous le nom de FPU (Floating Point Unit), les développeurs se sont mis à exploiter toutes les possibilités offertes par le calcul en virgule flottante, notamment pour leurs moteurs 3D. Bref, tous les moteurs 3D actuels exploitent, à des degrés divers, la FPU du Pentium. Or il est strictement impossible de mélanger des commandes FPU et MMX ! La FPU écrase les registres MMX et vice-versa. Pire,

Les benches

Pour se faire une idée de ce que peut apporter un Pentium MMX à tous nos bons vieux jeux et logiciels non développés pour le MMX, nous avons effectué une série de tests en changeant simplement les processeurs (Asus T2P4C, carte Mystique, 32 Mo d'Edo RAM). Benchmarks non dédiés MMX.

	Pentium 200	Cyrix 200	MMX 200
Quake Benchmark (frames/sec.)	15,5	10,3	16,2
Chris's 3D Benchmark S-VGA (frames/sec.)	40,6	35,1	40,8
PCP Benchmark	23,4	20,5	24,4
Monster Truck Benchmark (frames/sec.)	17	16	17

A titre indicatif, Quake version OpenGL (supporté par la 3Dfx) tourne à 25 frames/sec... sur un Pentium 166 !

il faut coder en respectant un ordre précis MMX puis FPU et à chaque changement de technologie utiliser une commande MMX extrêmement gourmande en temps machine (100 cycles; c'est-à-dire que sur 200 millions d'opérations pouvant être traitées en 1 seconde, 100 seront gaspillées à jongler avec les registres). Bref, autant dire que tous les moteurs 3D du marché sont à mettre à la poubelle si leurs développeurs veulent exploiter les nouvelles fonctionnalités du MMX. Allez, on exa-

Progrès et insuffisances...

La question se pose également pour Pod : pourquoi avoir développé un titre en 3D temps réel sur MMX ? Pur masochisme ? Ma foi, ce serait sous-estimer le bon sens du clan Guillemot. Pod MMX, premier jeu dédié au MMX, est une superbe opération marketing à l'échelle internationale en même temps

voir tourner la version 3Dfx. D'ailleurs, de façon générale, pour des performances 3D qui décoiffent, on n'est pas encore près de trouver mieux que les cartes dédiées.

Enfin, tant que le MMX 2 n'est pas encore sorti ! Eh oui, le numéro 1 est à peine arrivé qu'Intel prépare en douce l'arrivée du 2. En effet, si le 2 réussit à réconcilier MMX et virgule flottante, comme on l'espère tous, Pentium MMX voudra vraiment dire quelque chose. Alors qu'aujourd'hui, les bénéficiaires-types sont plutôt les jeux tout en vidéo, genre Phantasmagoria, ou les jeux orientés réseau, comme un Ultima Online, dont la 3D isométrique se prêterait parfaitement aux techniques de rasterization.

Pourquoi Intel nous prend pour des cons

1 L'arrivée du MMX a été décalée par Intel afin de permettre aux gros constructeurs d'écouler leur stock de "vieux" Pentium. Sympa pour les acheteurs qui n'étaient pas au courant...

2 Intel axe sa communication grand public sur les capacités du MMX en terme de jeux alors que, benchmark à l'appui, on s'aperçoit qu'il est surtout intéressant pour les applications ne faisant pas appel à la 3D. Certes, il y aura bientôt des applications MMX intéressantes, mais...

3 Le MMX est appelé à être remplacé par le MMX 2, ce qui revient à dire aux acheteurs dans quelques mois: votre "vieux" MMX est pourri. L'informatique crève de cet état d'esprit et tant que les Intel et autre Microsoft n'auront pas compris que "monsieur et madame grand public" n'enviaient absolument pas d'acheter un PC à un bâton pour le mettre à la poubelle, l'informatique "grand public" restera un rêve de spécialiste en prospective. Hé M'sieur Intel, vous pensez vraiment que la vidéo aurait connu un tel essor s'il avait fallu changer de magnétoscope 2 fois pas an ?



Exemple de jeu que vous ne verrez jamais sur MMX : Quake.

gère quand même un peu : ils exigent juste d'être plus ou moins complètement reprogrammés, selon les cas, et avec des résultats parfois très incertains. Un jeu comme Quake, qui exploite à outrance les capacités de la FPU, ne sortira donc jamais en version MMX, on peut en prendre le pari : une telle version demanderait trop de travail et déboucherait carrément sur un autre jeu. D'autres, en revanche, sauront plus facilement s'astreindre à réaliser un moteur performant à base d'entiers.

qu'une vitrine technologique du savoir-faire d'Ubi. Cocorico ! Cela dit, le codage pour le MMX n'a pas été une promenade de santé, les programmeurs nous l'ont avoué, et quatre ou cinq ingénieurs s'y sont consacrés à plein temps pendant près d'un an. Résultat, la version MMX est belle et fluide. La qualité sonore est impeccable, tout comme l'affichage sur écran splité et les performances en réseau. La version Pentium, qui tire peu parti de la FPU, fait presque figure de démo ! Cependant, pour se prendre une vraie baffe visuelle avec Pod, il vaut mieux

Donc, pour conclure et résumer

Un Pentium ou un Cyrix, aujourd'hui, c'est largement suffisant pour faire tourner tous les jeux. Qu'on se le dise. Si vous réussissez à économiser quelque 2 000 francs, offrez-vous plutôt une carte 3D (genre 3Dfx) et attendez 1998 et les nouvelles générations de processeurs (Klamath, Deschutes, MMX2, etc.) pour engager des frais.

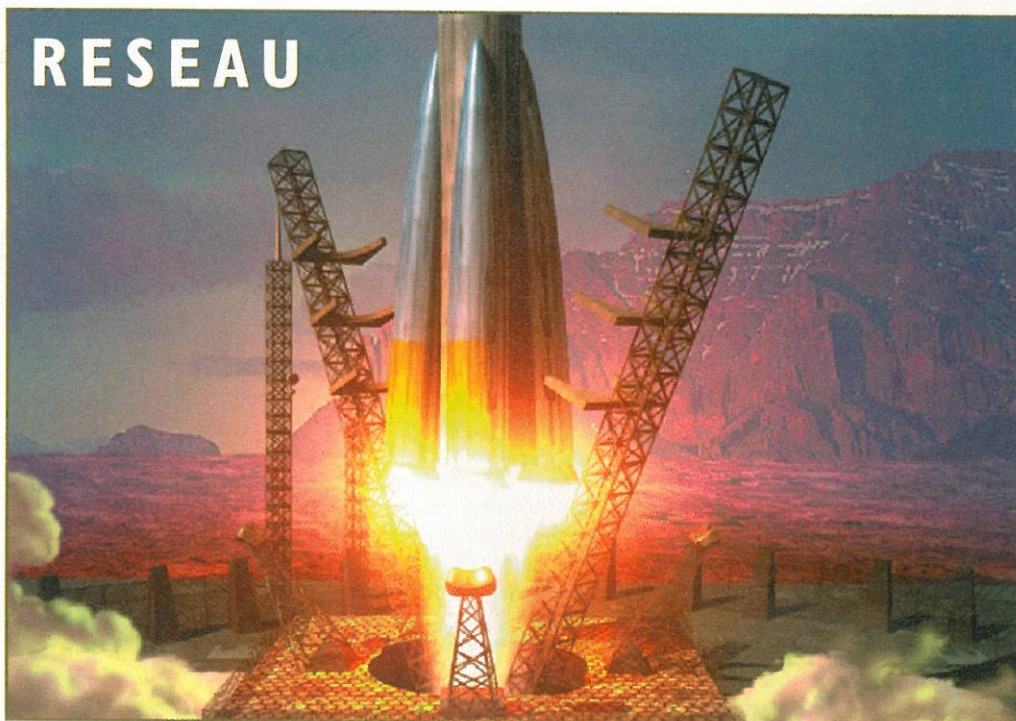
Si vous DEVEZ changer de CPU + carte-mère dans les jours qui viennent et que vous n'êtes pas limité en budget, achetez un Pentium MMX. Ça ne mange pas de pain (vérifiez juste que les bus peuvent monter à 83 MHz, ça pourra être utile si vous devez un jour avoir un Pentium MMX 250). Si vous DEVEZ changer de CPU + carte-mère dans les six mois qui viennent, attendez de voir ce que valent le M2 de Cyrix et le K6 d'AMD.



RUBRIQUE

RESEAU

Après Diablo, cette rubrique se devait d'accueillir un autre poids-lourd du jeu en réseau : Red Alert le bien nommé... Oups, excusez, j'ai nommé Alerte Rouge.



Alerte Rouge

PAR IANSOLO



Joystick, on a nos sacro-saintes habitudes. Tous les jours à 18 h, c'est l'heure du pastis, suivi de près, à 19 h, par la tournée d'absinthe. À partir de 20 h, c'est brutalement le calme complet. On entendrait presque voler les mouches, si elles étaient encore en état de voler... Toute l'équipe se retrouve pour une mémorable partie d'Alerte Rouge en réseau. Alerte Rouge, comme tous les jeux temps réel, prend sa véritable dimension en réseau et sur le Net. Alerte Rouge n'est pas un vrai jeu de stratégie – ben oui, c'est du temps réel, donc plutôt de l'action –, du coup, si la partie dure plus d'une heure, ça devient chiant. C'est pourquoi nous vous conseillons de choisir une carte de dimensions modestes si vous ne prévoyez qu'un conflit limité à deux joueurs. Dans tous les cas de figure,

les parties en réseau local présentent un avantage non négligeable sur les parties Internet : on peut entendre les râles d'agonie de l'ennemi cloîtré dans le bureau d'à côté. On ne me fera pas dire le contraire : gagner est une chose, tourner le couteau dans la plaie de l'adversaire tombé au sol est encore plus jouissif. D'où le supplément d'intérêt de jouer avec ses meilleurs amis... enfin pour l'instant.

DEBRIEFING

Gana : "Je vous ai tous mis la honte, vous faites tiep' !"

Kant : "Tu verras la prochaine fois..."

Kika : "C'est pas juste !" (quand Kika n'est pas contente, elle se laisse parfois emporter.)

Pom de terre : "T'as pas vraiment gagné, en fait je me suis arrêté : ma mère est venue me chercher."

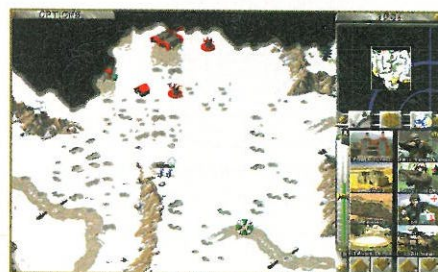
Gana : "J'le crois pas, autant de mauvaise foi..."

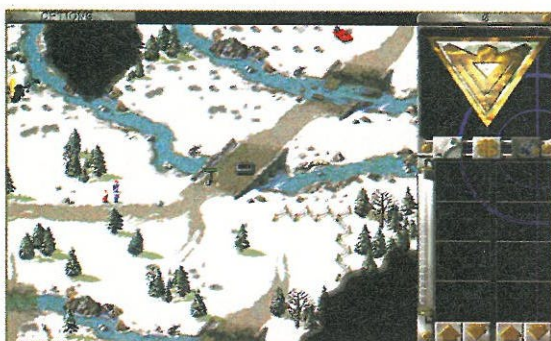
Kika (super vexée) : "Pom de terre m'avait envoyé toutes ses troupes, mais j'avais encore des ressources."

Pom de terre : "Ma shampooineuse est encore mieux gaulée que Vanessa D."

Cette dernière réflexion de notre tubercule préféré fait aussitôt dévier la conversation vers un sujet assez éloigné de celui qui nous intéresse...

Pour ceux qui n'hébergent pas de bolcheviks, de collabos ou de journaux des jeux à la maison, reste la solution Internet. Les passionnés ne manquent pas de par le monde, ce seront autant de cobayes volontaires pour expérimenter vos tactiques les plus ignobles. Plusieurs services existent pour ce faire. Alors qu'il n'existe aucun service pour ce bois. Euh, désolé, elle est nulle, celle-là. Je disais donc





qu'il y a des services payants comme les serveurs multijoueur Kali ou Mplayer (www.kali.net ou www.mplayer.com). Gratos, on y dispose de NetStadium (limité à deux joueurs) et du fameux westwood.chat que vous connaissez peut-être déjà pour y avoir usé vos nuits sur Command & Conquer. En plus, l'ambiance est bon enfant. Sur le papier, Alerte Rouge supporte huit joueurs en réseau. Sur le CD-Rom aussi d'ailleurs. En pratique, il faudra utiliser les scénarios spécialement prévus à cet effet. Après s'être entendu avec vos compagnons d'étripade, il faudra télécharger les cartes correspondantes avant de démarrer la baston. Ne nous voilons pas la face, jouer sur le Net, c'est s'exposer aux petits tracas des grands maillages télécom. Quand une partie regroupe des joueurs de pays lointains, il y a des problèmes de lag (interruptions, décalages). Si le lag dure plus de trente secondes, le serveur coupera même la connexion. Ça n'est pas nouveau, ce sont les aléas du Net et c'est même ça qui fait son charme... Et puis, trouvez-moi un autre moyen de s'éclater à Alerte Rouge avec des copains australiens. Dernier lieu commun : c'est lent pendant la journée, vu que la bande passante est bouffée par tous ces crétiens qui télé-

chargent leurs images de Naomi. Connectez-vous si possible à minuit. En plus, c'est moins cher à partir de 22h 30 (période bleu-marine).

En réseau, Alerte Rouge dévoile en bloc tous ses charmes, sans aucune retenue, un peu comme une apprentie-starlette aux remises des Hots d'Or. On a d'emblée accès à toutes les armes, alors que le jeu en solo distribue les réjouissances au compte-gouttes, au fur et à mesure des scénarios. Une fois construit le centre de technologie, on pourra donc balourder allègrement bombes atomiques, commandos tania et autres espions fouineurs. Les parties mettant aux prises les deux camps (fachos et cocos) révèlent le boulot qu'a fait Westwood pour doter les deux puissances d'avantages balancés. Les spécialistes pourront quand même relever une petite imperfection. En configuration allié contre allié et si la carte comporte de l'eau, les croiseurs jouissent d'une trop grande supériorité.

Interrogeons Gana : il semblerait qu'il sorte du lot en matière d'efficacité sur le terrain. "Aïe ! Pourquoi tu m'as mordu, Pom de ter ? J'ai dit quelque chose de désagréable ?" Voici donc quelques Gana-tips pour triompher à Alerte Rouge en réseau :

LE REPLI STRATÉGIQUE

Cette technique consiste à éteindre le modem en déclarant : "Zut, j'avais un R2, ça m'a déconnecté !" (Le signal d'appel fait planter le modem, hu hu hu).

LES BATEAUX

Cette technique s'utilise quand on joue le camp allié. Il s'agit tout simplement de construire des croiseurs, plein de croiseurs. Les croiseurs sont super efficaces, car ils tirent de loin. C'est hyper mortel quand la base ennemie se trouve au bord



de l'eau. Ah oui, il faut qu'il y ait de l'eau sur la carte, ça marche mieux, forcément. La réponse bolchévique aux croiseurs s'appelle les sous-marins. Mais les sous-marins sont moins passionnants, car ils n'attaquent que sur l'eau. Pour contrer les croiseurs, on peut aussi envoyer les hélicos, car les croiseurs tirent de loin mais n'ont pas de défense anti-aérienne. Pour contrer les hélicos, on dotera les croiseurs d'une escorte de destroyers. Remarquons au passage que les hélicos russes sont dotés de mitrailleuses, alors que les hélicos alliés canardent avec des roquettes. Les roquettes seront surtout efficaces contre les bâtiments, car ils ne se déplacent pas malicieusement comme le feraient les autres unités terrestres.

LES AVIONS

C'est le péché mignon des Russes. Pour les beaux yeux de Natacha, vous édifierez une base, un radar, une base aérienne, puis une piste d'où décolleront vos escadrilles dévastatrices de Migs. Cette tactique est un peu chère, mais radicale en blitzkrieg (l'adversaire n'a pas de défenses). On attaque les moissonneuses de l'autre, puis ses bâtiments.

LA FOURMI

Il s'agit de construire exclusivement des tanks légers : 5 compagnies de 5 chars, par exemple. On pénètre ensuite dans la base ennemie et on attaque plein d'endroits à la fois. Généralement, l'adversaire est super débordé et il panique rapidement. Pour éviter ce genre de débordement, il est nécessaire de protéger sa base avec des champs énergétiques : les teslas. Je sais que





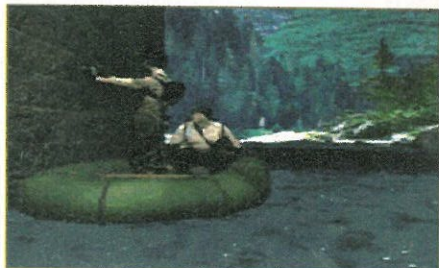
vous allez rire, car les teslas sont surtout utilisés par les débutants encore puceaux à Alerte Rouge. Les teslas ont l'énorme inconvénient de consommer dix fois trop d'énergie. Donc, on évite. Une autre remarque : évitez de concentrer toutes vos centrales d'énergie, car c'est ce que l'ennemi attaquera en premier pour neutraliser les teslas.

LE COMMANDO "TANIA"

Très basique. Mettons que le commando parvienne à dynamiter la base adverse principale. Le pov' gars est dans la panade, vu qu'il ne peut plus construire de bâtiments.

POUR LES SIMPLES D'ESPRIT

Gagner à Alerte Rouge, c'est aussi faire preuve de bon sens. Au cas où vous l'auriez oublié, il est crucial de repérer les lieux. Dès le début, construisez deux tanks et envoyez-les en exploration sur toute la carte. Élémentaire. Deuxième poncif : construisez votre base près d'un champ de tibérium pour vous gorger le plus vite des ressources indispensables. À ce propos, Kant arrache le micro des mains de Gana pour nous glisser quelques conseils judicieux. Il y a une variété de tibérium bien plus réjouissante : les cristaux. Les cristaux rapportent trois fois plus, car c'est du tibérium concentré. Pour monter en puissance



très rapidement en début de partie, il faut diriger manuellement la moissonneuse sur ces cristaux (la moissonneuse ramène 1 500 au lieu de 500 !).

LES LEURRES

Kant a une manie : il adore construire des bases pipeaux constituées de bâtiments fake afin de détourner l'adversaire de sa vraie base (cela coûte 5 % du prix réel). Mais c'est beaucoup plus difficile que dans Command & Conquer, où l'on pouvait se permettre de gérer deux bases. Alerte rouge nous impose un tempo nettement plus stressant.

Pomme de Terre (qui teste en ce moment Are You Ready and Alert, un add-on de C&C, justement) surgit tout à coup pour une prise d'otages de la rubrique réseau : "N'écoutez pas Gana et Kant, voilà les vrais trucs pour triompher à Alerte Rouge", lâche-t-il froidement en agitant son uzi sous le nez de Kika.

LA COURSE AU SATELLITE

Cette tactique s'emploie avec les alliés. On construit un générateur, une moissonneuse, le centre de construction, une deuxième moissonneuse, un radar, le tech-center et... notre copain le satellite. Grâce à Sasa, on va pouvoir surveiller les mauvais agissements de l'adversaire et agir en conséquence. Il est inconcevable de vouloir tout attaquer. Concentrez vos efforts là où ça fait mal. Si l'ennemi



des hélicos. S'il a mis l'accent sur les troupes humaines, faites-vous une petite gâterie nucléaire. Le Radar Jammer est aussi primordial si l'ennemi est du camp allié, afin de contrer son éventuel satellite.

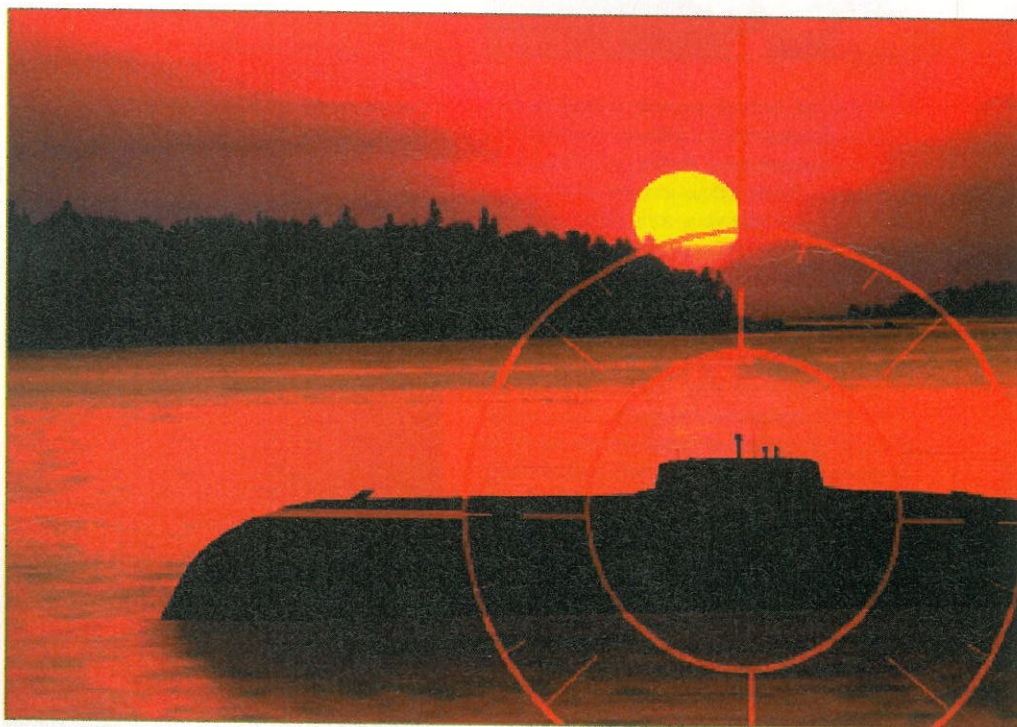
LA CHRONOSPHERE

Sur une carte où il y a de l'eau (mer ou lac), utilisez la chronosphère pour téléporter un croiseur près du camp ennemi.

L'ART DE LA RETRAITE

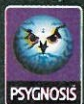
Utile pour s'assurer une retraite honorable après attaque de sa base ou bien pour s'approprier un coin riche en Tibérium. Téléportez un véhicule de construction mobile avec un brouilleur radar déjà prêt. Il suffit alors de construire la base, puis d'installer illico le brouilleur pour disparaître aux yeux de l'ennemi. Pouf !

Sur ces entrefaits, le KGB fait sauter la porte et s'engouffre dans la salle de test pour maîtriser le tubercule forcené. Les rouges emmènent alors l'ami Patate, alors qu'il allait nous révéler ses meilleurs plans. La vie est ainsi faite.



EDITEUR
CONFIG
NBRE DE JOUEURS

WESTWOOD STUDIOS
PENTIUM/RÉSEAU LOCAL/INTERNET
1 À 8 (2 JOUEURS PAR LICENCE)



C'est une Cité qui renferme un secret. Les enfants qui, d'habitude, jouent dans les rues, disparaissent un par un, et personne ne sait ni pourquoi, ni comment.

Mais un enfant peut-il survivre dans une cité aussi mystérieuse et ...dangereuse.

Peut-être Miette, une enfant espiègle et déterminée, possédant un véritable don de petite voleuse, sera celle qui lèvera le mystère.

*Et aura-t-elle suffisamment de talent pour résoudre cette étrange énigme?
Et, vous?*

La Cité

des Enfants Perdus



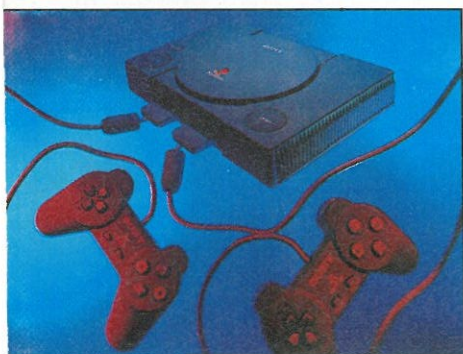
PG
ROM

La bécane a tout d'une console de jeux, d'une Sony PlayStation, en l'occurrence. Et pourtant, la Net Yaroze n'a d'intérêt que si vous la connectez à un PC ou un Mac... Yaroze-vous ou comment devenir programmeur de jeux sur console 32 bits.

D O S S I E R M A T O S

Net Yaroze

Sony fait du pied aux micros



C'est une vraie révolution. Jusqu'à maintenant, développer des jeux sur console était un sport réservé aux professionnels, aux éditeurs ou développeurs ayant investi dans des kits onéreux auprès des constructeurs, qu'il s'agisse de Nintendo, Sega ou Sony. Ces kits sont absolument inabordable pour le programmeur débutant, ou les équipes de petite formation désirent se faire la main : plusieurs centaines de milliers de francs en général, voire plus d'un million si vous souscrivez à toutes les options. Arrive donc la Net Yaroze de Sony, ou PlayStation noire, disponible en Europe à partir de ce 28 février, vendue moins de 5 000 francs (549 livres sterling), qui vient tout bousculer et change les règles du jeu.

Programmer sur console 32 bits

La Net Yaroze ("Yaroze" est l'équivalent japonais de l'expression "Faites-le vous-même") se présente comme une console de jeu classique, une PlayStation qui aurait eu la bonne idée de se refaire une beauté et de se parer de noir. Lecteur de CD-Rom, deux jolis joypads (noirs eux aussi), tout est là et il ne vous reste plus qu'à vous foutre sur la tronche avec l'excellent Tekken 2, à jouer à Crash Bandicoot, Formula 1 ou autre hit de la PlayStation. Détail que les connaisseurs apprécieront, la Net Yaroze est capable de faire

tourner tous les formats de CD-Rom PlayStation, PAL ou NTSC : à vous les imports nippons et ricains.

La Net Yaroze est étudiée pour être connectée à votre compatible PC ou Macintosh, afin que vous puissiez programmer des jeux depuis votre ordinateur.

Tout ce dont vous aurez besoin est livré avec la console : câbles, CD et documentation. Cela comprend un compilateur C à faire tourner sur votre PC ou votre Mac, les bibliothèques en C complètes (documentées pour vous mettre le pied à l'étrier dans ce nouvel environnement), des utilitaires pour transformer toutes vos créations sur d'autres softs (3D Studio, Lightwave...) au format PlayStation, et un droit d'accès aux serveurs Internet de Sony dédiés et réservés aux utilisateurs de Net Yaroze, nous y reviendrons plus loin. Tout ce dont vous avez besoin ou presque, car il faut quand même avoir quelques rudiments en programmation (et parler couramment le langage C). Plus difficile encore, il faut avoir de bonnes idées. N'est pas Peter Molyneux ou Sid Meier qui veut.

Il n'empêche que Sony réalise là une belle première : ouvrir le monde de la console aux programmeurs qui bossent du fond de leur chambre (ou de leur cave). On sait très bien que ce sont ces hobbistes qui ont fait du monde du jeu vidéo ce qu'il est aujourd'hui. Toutes les bases ont été posées par des programmeurs et des graphistes passionnés qui bidouillaient sur leurs bécane, avant que le jeu ne se change en industrie bouffie, presque aussi grosse que le bœuf Hollywood. Apparemment, Sony espère ressusciter un peu cet esprit de liberté et de créativité débridée, particulièrement vivace dans les années quatre-vingt (grâce à la relative simplicité de programmation des bécane 8 bits de l'époque). Le but est de faire grandir de jeunes programmeurs talentueux aujourd'hui avec la Net Yaroze, et

qu'ils crachent dans quelques années les futurs hits de la console. Un joli calcul à long terme que l'on se doit de saluer, la chose étant plus que rare dans ce milieu où les machines sont souvent rendues obsoletes par leurs constructeurs eux-mêmes, quelques mois après leur sortie. Et puis, des personnes étrangères au cercle restreint des développeurs apporteront forcément des idées nouvelles, eux qui n'ont pas la pression des dates de sortie et de la rentabilité de leurs projets.

Il y a « Net » dans Net Yaroze

Parallèlement à la disponibilité de la Net Yaroze, Sony ouvrira donc un serveur Web pour les possesseurs de la machine. Avoir un accès à Internet est plus que conseillé si vous êtes intéressé par la Yaroze. Et là, la vision de Sony se fait encore plus claire : construire une véritable communauté autour de sa nouvelle machine. Sur le serveur, les programmeurs en herbe trouveront des guides de programmation sur divers sujets, des techniciens spécialisés dans les relations avec les programmeurs seront également présents pour répondre aux éventuelles questions, et, bien sûr, tous les utilisateurs sont invités à faire partager leurs connaissances, problèmes, trouvailles ou idées.

La Net Yaroze est déjà sortie au Japon en mai dernier, en même temps que le serveur dédié, et l'affaire semble tourner magnifiquement : les programmeurs s'entraident volontiers. Un troisième serveur sera mis en service aux États-Unis, dès que la bécane sera disponible (elle sort d'abord en Europe, pour une fois). Sony a bien l'intention à terme de faire fusionner les trois serveurs pour constituer une seule et unique communauté internationale.

Là encore, il s'agit d'une première : rarement un tel suivi et soutien n'avait été offert aux développeurs, en tout cas pas pour une bécane à moins de 5000 francs.

Sony cherche jeunes espoirs

Les programmes développés par les utilisateurs de la Net Yaroze ne sont pas destinés à être commercialisés directement par les utilisateurs. Il est en effet impossible de graver un CD avec une création Net Yaroze, et de la faire tourner sur une PlayStation classique : les œuvres Net Yaroze ne peuvent tourner que sur d'autres Net Yaroze. La Net Yaroze est là pour que les nouveaux programmeurs se familiarisent avec l'environnement PlayStation, et ébauchent des projets qu'ils pourront ensuite présenter à des éditeurs ou des équipes de développement. On prétend qu'au Japon, plusieurs programmeurs ont ainsi été découverts par Sony qui les a ensuite intégrés à ses équipes internes. Serez-vous le prochain ?

Seb

Où trouver la Net Yaroze ?

La Net Yaroze ne sera pas disponible sur les étals des magasins : il faut la commander directement auprès de Sony, en Angleterre. Pour en savoir plus, et recevoir le bon de commande, écrivez à : Yaroze Application, Sony Computer Entertainment Europe, Waverley House, 7-12 Noel Street, London, W1V 4HH UK. Par fax : 44-(0)171 390 4324. Par e-mail : ps_yaroze@interactive.sony.com ou par l'intermédiaire de leur serveur Web : www.scee.sony.co.uk.



Franchir le mur du son à ces prix-là, c'est donné

En vous présentant les produits phares de sa gamme à des prix imbattables, Creative Labs vous fait accéder plus facilement aux meilleures cartes audio du moment.

Nouvelle Sound Blaster AWE64 (990 F TTC)*

La plus prestigieuse pour aborder un monde nouveau.

Avec elle, vos jeux sur ordinateur vous transportent vers l'inconnu. Vers des terrains que vous découvrez au fur et à mesure avec un réalisme sonore et un dynamisme que vous n'imaginiez pas de ce monde. Quant à la musique, c'est très simple : avec 64 voix de polyphonie et les effets numériques de la technologie WaveGuide, vous obtenez des effets sonores et instrumentaux à rendre jaloux un studio d'enregistrement professionnel. A posséder absolument !

Sound Blaster 32 PnP (690 F TTC)*

L'incontournable référence des jeux sur PC.

Cette carte ouvre carrément de nouveaux horizons à vos jeux, car elle vous offre à un prix très avantageux, la technologie exclusive des tables d'ondes. Soutenus par l'amplitude du programme Creative 3D Stereo Enhancement, les effets sonores et les notes d'instruments réels stockés sur la carte vont vous envoûter ou vous sauter aux oreilles. A vous de choisir, mais un conseil... faites vite !

Sound Blaster 16 (490 F TTC)*

Par excellence, le standard du son sur PC.

La Sound Blaster 16 est la carte audio idéale pour entrer dans le monde du multimédia. C'est la carte référence pour la majorité des développeurs de jeux et d'applications multimédia. Elle constitue une véritable assurance "son et compatibilité" qui garantit le parfait fonctionnement de tous vos jeux et applications multimédia.

* Prix public conseillé

Avec ces prix-là, plus d'excuse... Franchissez le mur du son !

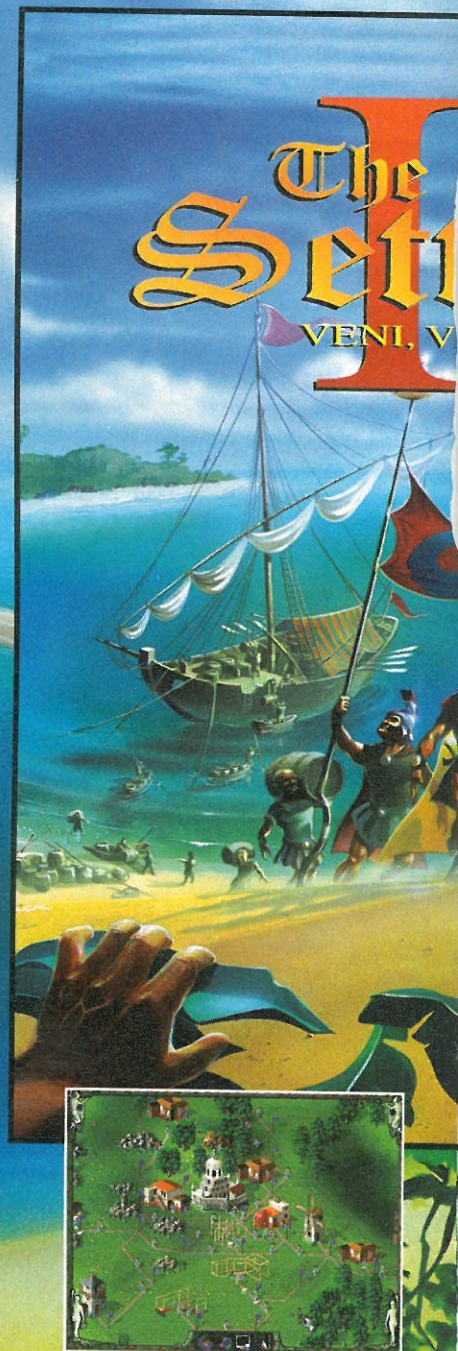
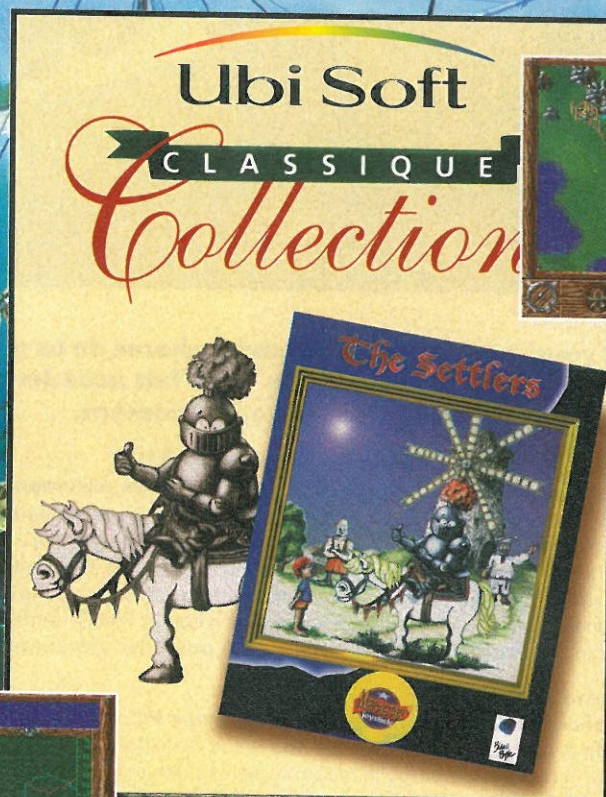
Et pour plus d'information, contactez le 01 39 20 86 03

ou composez le 3615 ou le 3617 CREATIVE.

Vous pouvez aussi visiter notre site Internet <http://www.creativelabs.com>

CREATIVE

RETROUVEZ LA FABULEUSE DANS LES MEILLEURES CRÉMERIES



France : Auchan Faches Thumesnil, rue des Fours Mestreaux, 59155 Faches Thumesnil - Aurion, 13, rue des Lavers, 78100 St Germain en Laye - Continent Laon, ZAC Ile de France, 02000 Laon - Continent Mont St Aignan, ZA de la Vatine, 76130 Mont St Aignan - Continent Ormesson, Route Nationale 4, 94490 Ormesson sur Marne - Continent St Brice, ZA des Perruches, 95350 St Brice sur Forêt - Cora Creil, RN 16, 60740 St Maximin - Espace Culturel Centre Leclerc Pau, Avenue Louis Sallenave, 64000 Pau - Espace Temps Egly, ZAC St Pierre, 91520 Egly - Extrapole Belle Epine, Zone d'extension du centre, 94320 Thiais - Extrapole La Défense, 2, Parvis de La Défense, 92092 Paris La Défense - Extrapole Montmartre, 163/167 rue Montmartre, 75002 Paris - Extrapole Parinor, CC Parinor, 93600 Aulnay sous Bois, Forum Espace Grenoble, 50 Grand Place, 38100 Grenoble - Furet du Nord Lille, 15 place du Général de Gaulle, 59000 Lille - Furet du Nord Villeneuve d'Ascq, 18, rue de Valmy, 59650 Villeneuve d'Ascq - Hypermedia Portet, CC de Portet, 31120 Portet/Garonne - La Boutique du CD-ROM 3, rue du Murier, 87000 Limoges - Mammouth Taverny, ZAC du Bois de Boissy, 95150 Taverny - Megastore Bordeaux, 1 à 11 rue Toulouse Lautrec, 33000 Bordeaux - Megastore Champs Elysées, Avenue des Champs Elysées, 75008 Paris - PC Halle Champs Elysées, Avenue des Champs Elysées, 75008 Paris - PC Halle Ivry, 145, Avenue de Verdun, 94200 Ivry/Seine - Magasins Progev Games (région parisienne et province) - Score Games, 6, rue d'Amsterdam, 75009 Paris - Tilt Informatique, 7, Place du Marché, 74200 Thonon les Bains - Ultima Informatique, 5 Bd Voltaire, 75001 Paris - Ultima Montpellier, CC Les Triangles, 34000 Montpellier - Continent St Malo, La Madeleine, 35400 St Malo -

SAGA DES Settlers DE FRANCE ET DE NAVARRE

I

ers
DI, VICI



The Settlers

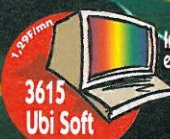
SCENARIO DISC



Espace Culturel Paridis, 14, route de Paris, 44071
Nantes Cédex 03 - Megastore Marseille, 75, rue
St Fereol, 13066 Marseille

Suisse : Media Market SA, rue des Morges 17,
1023 Crissier - Info Logo, rue de la Terrassière 6,
1207 Genève - Pixel Software, Brico Loisirs Meyrin,
1217 Meyrin.

Belgique : FNAC, City 2, 1000 Bruxelles
EXELL, Chaussée de Waterloo, 877, 1180 Bruxelles.



Reportage US

PAR MORGAN

Après Warcraft I et 2,
puis récemment Diablo,
Blizzard ne cesse de nous
surprendre par la qualité de
ses produits. Au programme
des prochaines
réjouissances : Starcraft.



Star



Impossible d'oublier Warcraft. Il restera gravé à jamais dans l'histoire du jeu vidéo comme l'un des meilleurs softs. L'alchimie action et stratégie, le graphisme propre et lisible, bien que peu révolutionnaire, l'aventure héroïque fantasy, et surtout la jouabilité exemplaire, découlant de centaines d'heures de tests, démontrent que Blizzard a tout compris. D'ailleurs, le million et demi d'exemplaires vendus à travers le monde en atteste. Alors l'annonce d'un nouveau produit de la même trempe, mais façon space opera, ne peut vraiment pas passer inaperçu.

Starcraft sera-t-il une simple adaptation de Warcraft vers un autre thème, ou bien réellement un jeu nouveau ? Petit tour chez les gars de Blizzard pour faire le point.

JAMAIS DEUX SANS TROIS

C'est sur une image qui rappelle «2001 Odyssée de l'espace» que commence la séquence d'intro : musique classique et travelling sur un vaisseau interminable. Deux cosmonautes s'apprêtent à effectuer une escapade dans le vide, avec scaphandre et tout le tralala. Communiquant avec leur pote à bord du vaisseau, ils commentent la progression de leur sortie.

"Eh, t'as vu cette nébuleuse, les couleurs sont démentes, non ?"

"Ouais, extra, mais.. regarde là. Qu'est-ce que c'est que ce truc ?"



"Sais pas, c'est tellement gigantesque qu'on dirait... AHHHH !"

Et hop, désintégré en moins de deux par un vaisseau extraterrestre dont toute la diplomatie consiste à tirer d'abord et oublier de poser les questions ensuite. En tout cas, un truc est clair : l'expansion spatiale de la race humaine se trouve bigrement menacée. Ces ennemis, ce sont les Protos, espèce aux pouvoirs psy particulièrement développés. Histoire de compliquer un peu le truc, un troisième larron viendra s'immiscer dans ce mic-mac. Les Zurgs (le nom n'est pas encore définitif) sont des créatures organiques qui peuvent adapter leur structure moléculaire (et qui se reproduisent ainsi, d'ailleurs). Trois belligérants, l'espace infini et toc, le décor est mis en place. L'idée de ne pas se contenter d'un seul ennemi est assez géniale. Fin du stéréotype, le bon contre le méchant, chaque race défend ses intérêts et se développe de manière différente. Les humains sont très branchés technologie et armes de pointe, les Protos utilisent des pouvoirs psy et les Zurgs l'adaptation moléculaire. Tout pour faire de ce triptyque un vrai rêve de joueur, mais aussi un vrai casse-tête lors des missions.

DE LA PETITE NOUVEAUTÉ...

Graphiquement, Starcraft tire profit de nombreuses technologies. L'interface est sobre et agréable, comme celle de Warcraft, mais ajoute



craft Warcraft II dans les étoiles ?

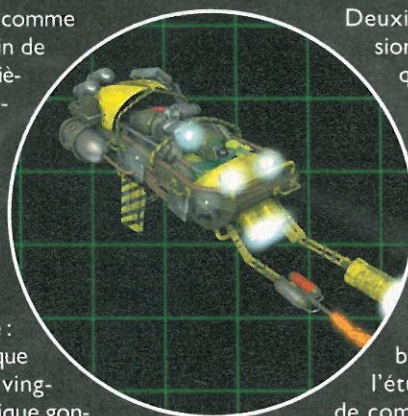


Reportage US

Starcraft



certain éléments significatifs comme de petites vidéos dans un coin de l'écran, ainsi que des unités entièrement en 3D. Celles-ci confèrent au jeu un caractère plus vivant et dynamique. L'ergonomie a elle aussi été repensée pour que le joueur comprenne d'instinct comment manipuler ses unités sans ce petit feeling agaçant propre aux jeux de stratégie (du genre : j'ouvre le menu machin, je clique sur le bouton truc pour la vingtième fois, je me tape la musique gonflante, etc.). Niveau réalisme, plein de petits effets spéciaux animent les phases de combat. La gestion des dommages et leurs conséquences sur chaque unité est assez poussée. Par exemple, lorsqu'un vaisseau prend des dommages, son déplacement ou sa puissance de feu vont diminuer selon l'endroit où il a été touché. Un petit plus qui devrait rendre les parties un peu plus exaltantes et stratégiques.



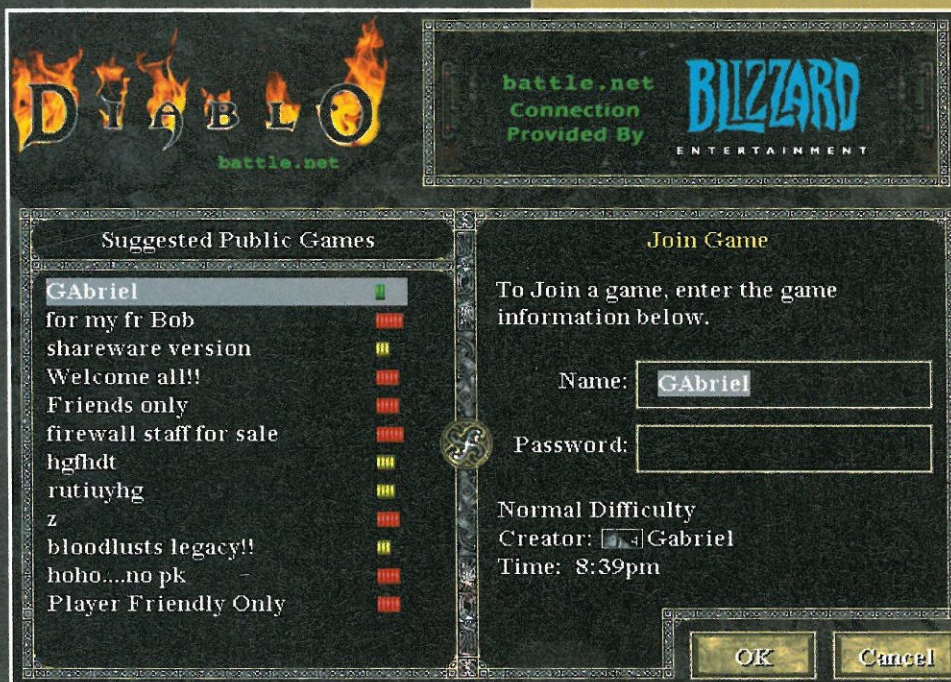
Deuxième atout, l'éditeur de missions, très riche, permet de créer quasiment n'importe quel type de scénario. La grosse différence avec Warcraft (dont l'éditeur était déjà très satisfaisant) est que dorénavant, les objectifs de missions peuvent être implémentés dans tous les sens. À nous la liberté de faire et refaire des parties qui ne se ressemblent pas. Autre petit point à l'étude est le DSSP, permettant de communiquer avec la voix par le biais du Net. Bien que confrontés à de grandes difficultés, les développeurs ne désespèrent pas de trouver une solution, histoire que l'on puisse enfin causer en temps réel avec ses adversaires.

... À LA STRATÉGIE CENTRALE

Certes, tout ça est bien joli, mais cela suffit-il à faire de Starcraft un jeu réellement nouveau ? Ce n'est pas quelques petits éléments graphiques qui vont surprendre les joueurs. Principalement, les grands atouts sont axés autour de deux pôles. Le premier est incontestablement le jeu à plusieurs. Fort de leur expérience avec Battle.net (et son incontestable succès), Blizzard s'est focalisé sur les parties multiples par Internet. Le but est de faire en sorte que le multijoueur devienne un standard, et non pas un petit luxe. Il va sans dire que le réseau IPX, connexion directe par câble ou par modem, est toujours possible, mais que c'est avant tout par le biais d'Internet que ce soft entend s'imposer.

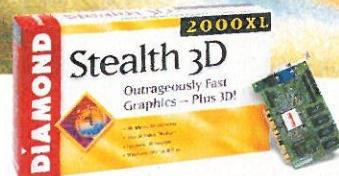
BATTLE.NET : MISE AU POINT ET STRATÉGIES FUTURES

Après la sortie de Diablo, le serveur développé en interne par Blizzard pour gérer le jeu via Internet a connu un succès extraordinaire. Au jour d'aujourd'hui, ce sont plus de 150 000 connectés par mois qui viennent se taper un petit Diablo en multijoueur. Un jeu dans le jeu. Et c'est sans aucun doute cela qui plaît à Blizzard. Avec ce type d'approche, la durée de vie moyenne d'un jeu peut passer de quelques mois à plusieurs années. Avec Warcraft, ils avaient déjà connu un succès immense, ce qui les conforte dans leur position de développer cette approche à fond les manettes. Dorénavant, leurs prochains titres (ils en annoncent deux par an) seront orientés avant tout sur cette approche multijoueur par le Net. Dans le domaine, il faut dire que l'éditeur a une petite avance sur la concurrence. Rappelons aussi que Battle.net est un service gratuit mis en place par Blizzard. Prochaine étape : améliorer l'interface de communications entre les joueurs en instaurant des forums plus pratiques, ainsi que la possibilité de communiquer avec la voix par le biais d'un micro branché sur le PC.



Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
<http://www.diamondmm.com>

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison		
	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max.	4Mo	4Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II	Descent II
	Destruction Derby	Destruction Derby

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrières sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Floralies
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

DIAMOND
MULTIMEDIA
VISUAL SYSTEMS DIVISION

TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)

6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilingues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334

America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve [GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN] (75300, 3673)

FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : <http://www.diamondmm.com>

REVENDEURS : PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51).

Reportage US

Starcraft

DIABLO 2 ET LES AUTRES

À la question : « Est-ce que vous prévoyez un Diablo 2 ? », Blizzard avoue envisager la chose dans un futur proche. Toutefois, la grande préoccupation du moment semble être Battle.net et les futurs jeux l'exploitant. Il pourrait s'agir de Diablo 2, mais aussi de tout nouveaux produits dans d'autres genres. Après la stratégie et le jeux de rôles/action, qu'ont-ils encore dans leur besace ? Un jeu de rôles 3D dans l'univers d'Azeroth ? Réponse le mois prochain...

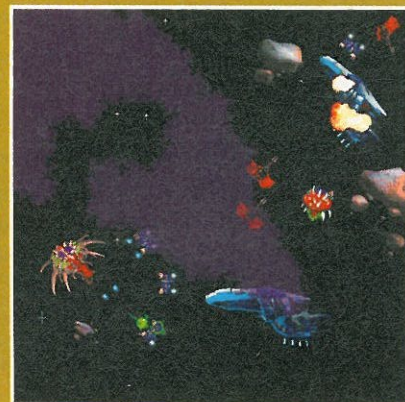
BLIZZARD = TOUT COMPRIS

Ces deux aspects et demi vont propulser Starcraft dans la voie des jeux à durée de vie très, très longue. Et c'est bien cela que Blizzard a compris depuis le début. Lorsque l'on débourse 450 balles pour un jeu vidéo, il est essentiel que l'on en ait pour notre argent. J'ajoute à cela qu'ils ont sans aucun doute la meilleure hot-line du monde et vous obtenez l'explication toute bête de leur succès. Comme quoi, sans faire du "3D archi-giga-nouveau-20-milliards-de-pixels-par-seconde-qui-tue", on peut aussi focaliser son attention sur ce qui branche réellement les joueurs. Allez, fin des éloges. J'ai m'refaire un p'tit Warcraft 2 en attendant septembre ! Y a pas à dire, y sont vraiment très forts...



QUE DE CHEMIN PARCOURU

On mesure ici le travail accompli entre ces deux versions de Starcraft.



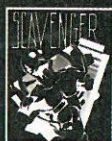


Scavenger
présente



Scorcher

Vitesse Extrême



CD-ROM PC

3615 GT Interactive* GT ligne : 08 36 68 14 11*
<http://www.gtinteractive.com>

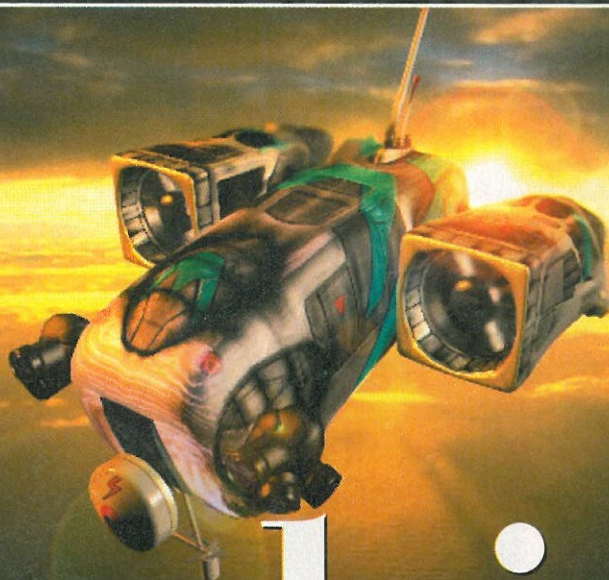
GT INTERACTIVE
SOFTWARE

Scorcher ©1996 Scavenger. All Rights Reserved. Developed by Scavenger. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Scavenger. All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>

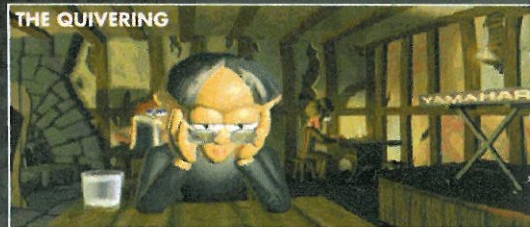
Design © replican

*2.23 tr/min.

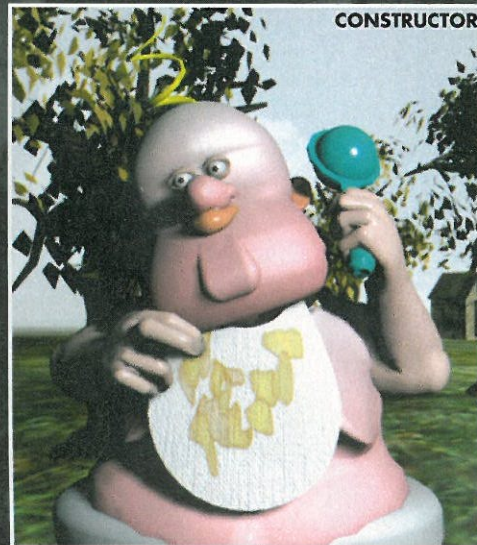
DARK COLONY



THE QUIVERING

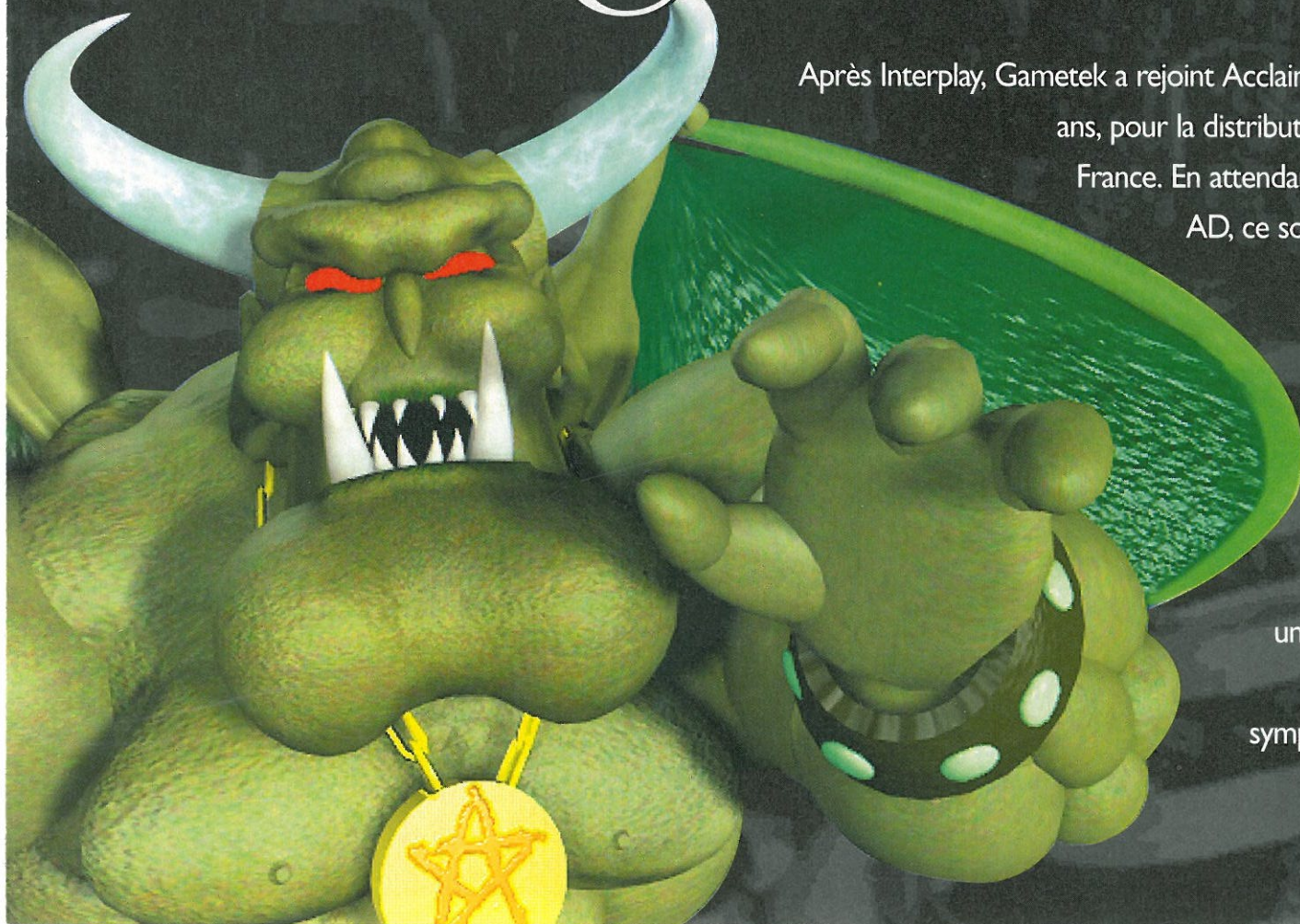


CONSTRUCTOR



Acclaim bouge encore

Après Interplay, Gametek a rejoint Acclaim, notre ami de trente ans, pour la distribution de ses produits en France. En attendant Battle Cruiser 3000 AD, ce sont donc Dark Colony, The Quivering et The Art of Fly Fishing qui viennent étoffer les planning de sortie de l'éditeur américain. Sans oublier Constructor, un jeu de stratégie-rigole que l'on doit aux sympathiques revenants de System 3.



Dark Colony

A lors comme ça, vous aviez prévu de passer des exams ou même de partir en vacances aux alentours de juillet ? Pas d'bol. Ça s'annonce mal barré. Non, je dis ça juste parce que j'ai sous les yeux le dernier communiqué de presse de Gametek. Un communiqué qui nous concerne nous, directement. Nous, les fans de stratégie et de temps réel. Nous dont l'existence a été sévèrement bouleversée par des saletés de softs comme Warcraft 2 ou Command & Conquer. Eh bien, cette saloperie de Dark Colony est prévue pour le début de l'été. Le début de la fin de nos heures de sommeil et

l'amorce de notre mise au ban de la société des gens normaux. Je sais, si vous êtes en train de lire ces lignes, c'est que votre œil a été irrémédiablement aspiré par les photos qui émaillent ces pages. Saloperies de photos. Vous pouvez constater aussi bien que moi, Monsieur le procureur, que ce graphisme aguicheur en S-VGA est de nature à pervertir la jeunesse de notre beau pays. Permettez-moi de vous révéler les rapports des experts. La représentation du jeu est de type isométrique, un mode de représentation utilisé par ailleurs dans bon nombre de produits du même style, une manœuvre fourbe pour capitaliser sur les fantasmes des joueurs déjà intoxiqués. Laissez-moi aussi vous mettre en garde, messieurs les jurés, contre le danger représenté par un produit doté d'un mode de jeu en réseau local par modem et sur Internet. L'épidémie ne manquera pas de se répandre, mettant en danger la structure même des réseaux de télécommunication du pays tout entier.

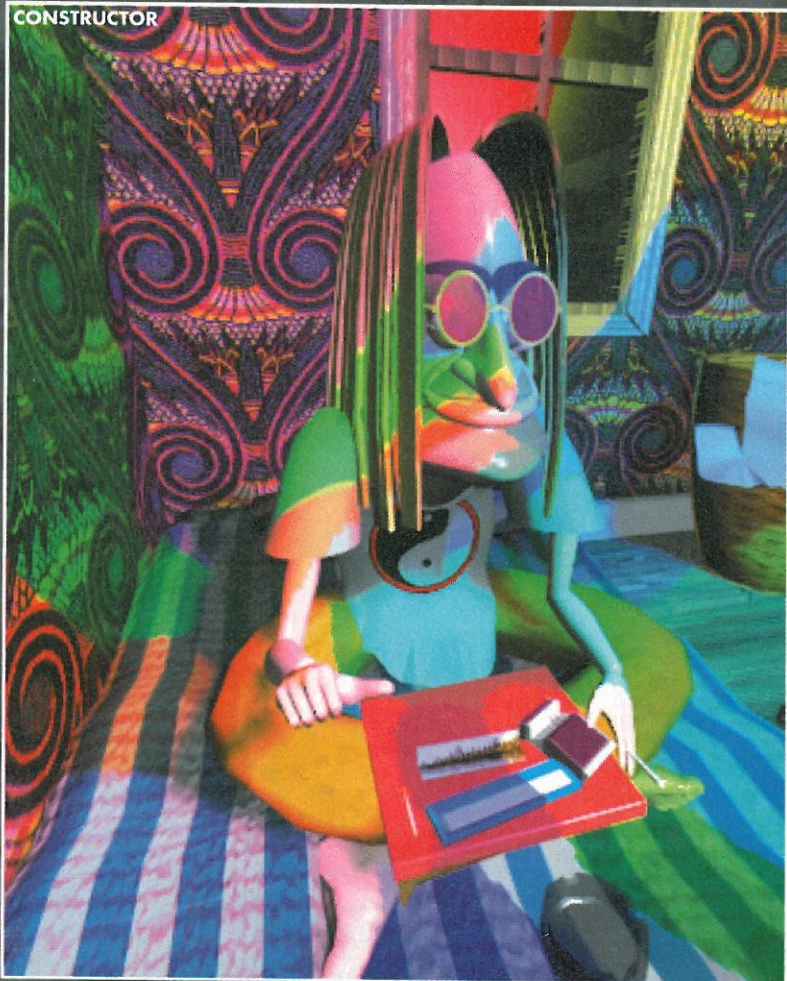
Jamais, oui, JAMAIS la Cour ne devra oublier

DARK COLONY



Les combats pourront se dérouler de jour comme de nuit. Oui, de nuit... les vétérans de UFO vont tressaillir. La gestion des éclairages devrait être particulièrement réussie, de même que les effets des armes (fumée, feux, lasers, explosions illuminant le décor nocturne...)

CONSTRUCTOR

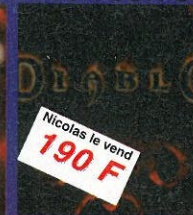


Tu viens de terminer ton jeu, c'est bien
ET APRES !
QUE VAS-TU EN FAIRE ?

ACHETES-REVENDS-ECHANGES
TES JEUX POUR PC
et ton MATERIEL INFORMATIQUE

C'est aussi des **SOLUCES**

LES HITS SONT DEJA SUR CD DEAL :



C'EST UNIQUEMENT ENTRE PARTICULIERS ET SANS COMMISSION



3615

2,23F/M

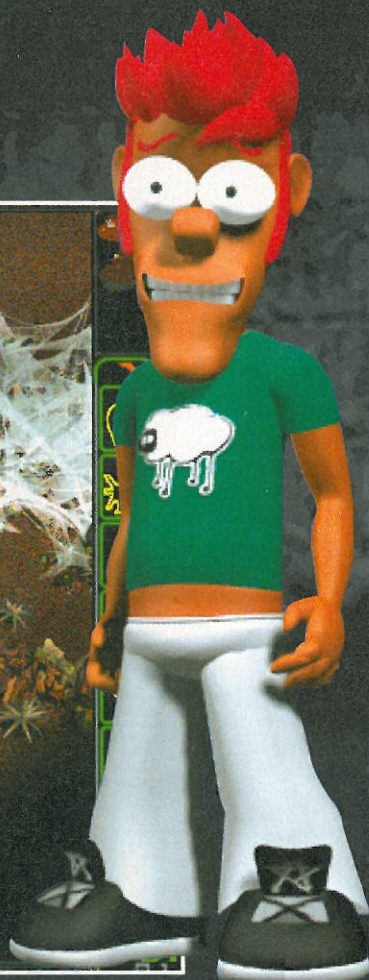
CD DEAL

**10 Jeux de ton choix
à gagner avec le Quizz**

Reportage

Acclaim

DARK COLONY



DARK COLONY



qu'aujourd'hui je me dresse, seul, pour mettre en garde notre société contre ce terrible fléau. Un fléau qui se cache sournoisement derrière de petits personnages d'aliens dont la forme parfaite rappelle étonnamment les Roswell de la série "X-Files". "X-Files" qui, rappelons-le, a déjà largement participé à l'abrutissement complet de notre belle jeunesse. Quant au scénario de Dark Colony, son énoncé même devrait suffire à vous convaincre, Messieurs les jurés.

Dans un futur lointain (notez l'habile subterfuge) les habitants de la Terre se sont lancés à la conquête

des étoiles. Un premier vaisseau archaïque explore les confins d'Alpha du Centaure, première tête de pont d'une grande entreprise d'exploration stellaire qui mène à la découverte de plus de trente systèmes habitables. Pour le gouvernement de la Terre, soumis à la coupe de fer des mégacorporations (notez ici aussi l'attaque subversive), c'est une véritable chance. La Planète Bleue se meurt, congestionnée par la surpopulation galopante, rendue exsangue par la surexploitation de ses ressources naturelles. La grande diaspora humaine peut démarrer, entraînant dans son sillage les mégacorps et leurs commerciaux avides de gains. La guerre économique va faire rage avec son cortège de procédés habituels : espionnage, colonisation, massacre des populations autochtones (une lecture de l'histoire largement désuète, convenez-en...).

Bref, mes chers concitoyens, ce Dark Colony mettra les pauvres joueurs aux commandes d'un jeu de stratégie aux phases aussi variées que dégradantes pour la personne humaine : construction de bâtiments et d'unités combattantes, contrôle en temps réel de troupes individuelles ou d'escouades entières, grâce à un système de zoom surprenant pour qui ne se gave pas quotidiennement d'anti-dépresseurs martiens. Comment ne pas s'offusquer, messieurs les censeurs, à la lecture de telles caractéristiques? Les joueurs avilis seront lancés dans une lutte continue pour la recherche en matière de technologie d'armement. Ils pourront s'emparer des ressources de l'ennemi pour assister à sa lente agonie. Comble de la xénophobie. Ces affrontements contre-nature se dérouleront sur le sol des planètes, dans des décors sans cesse renouvelés. À travers de nombreux scénarios prédéfinis ou élaborés par leurs soins (Dark Colony poussant l'ignominie jusqu'à proposer un éditeur de scénarios), les joueurs, quasi épileptiques, se mettront sur la gueule avec moult races extra-terrestres, des espèces locales ou ces enfoirés de commerciaux adverses. Belle mentalité. Pour toutes ces raisons et attendu la menace que représente un tel projet pour notre santé mentale, je vous exhorte solennellement, messieurs les lecteurs, à éviter par tous les moyens la lecture de la preview et du test de Dark Colony parce que sinon, vous risquez de ne plus pouvoir vous en passer. Oui, je sais, ça va être dur.

DÉVELOPPEUR
GAMETEK
DISPONIBILITÉ
JUIN



DARK COLONY



MAXI

Sound 64

VU
A LA
TV

Propulsez-vous au cœur du jeu !

Avec les effets sonores encore inédits de la carte
MAXI Sound 64, recréez l'univers sonore
de vos jeux **General MIDI** : son spatial Surround,
3D ou quadraphonique... Vous atteignez un réalisme
si grand que... vous êtes au cœur du jeu !

- 64 VOIES DE POLYPHONIE
- QUADRIPHONIE
- SURROUND 2 OU 4 ENCEINTES
- SON 3D POSITIONNABLE
- EQUALIZER 4 BANDES
- 425 SONS DE VRAIS INSTRUMENTS
SUR 4 Mo DE ROM
- REVERB ET CHORUS

Logiciels MAXI FX, Internet Phone, Cakewalk Express et
Sound Impression tout en français.

**Si en plus la musique vous passionne, choisissez
MAXI Sound 64 Home Studio,**
le véritable studio son pour votre PC avec :

- **STUDIO 8 PISTES** grâce à la carte sonore et **QUARTZ AUDIO MASTER S.E.**,
le logiciel de studio de montage multipistes avec séquenceur incorporé.
- Effets sonores en temps réel sur tous les sons **MIDI et audio** (WAVE, Line in, CD et micro).
- Toute l'offre logicielle de MAXI Sound 64.

1490 F TTC

995 F TTC !

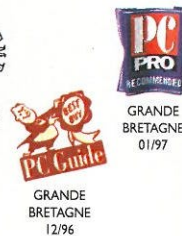


Compatible Sound Blaster, MPU 401,
General MIDI, General Standard et Windows 95.



DISTRIBUTEURS FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56200 LA GACILLY [HTTP://WWW.GUILLEMOT.COM](http://www.guillemot.com)
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - CP 126 - 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Avenue de Roodebeek, 30 1030 BRUXELLES - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Maxi Sound 64 est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Quartz Audio Master S.E. est une marque déposée de CANAM COMPUTERS. Sound Blaster est une marque déposée de Creative technology, Singapour. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés.



Hall 9 - Stand C45
13 - 19.03.1997

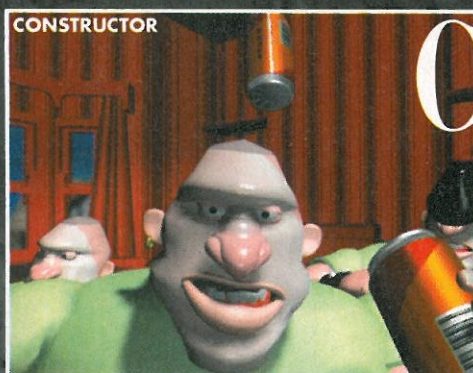
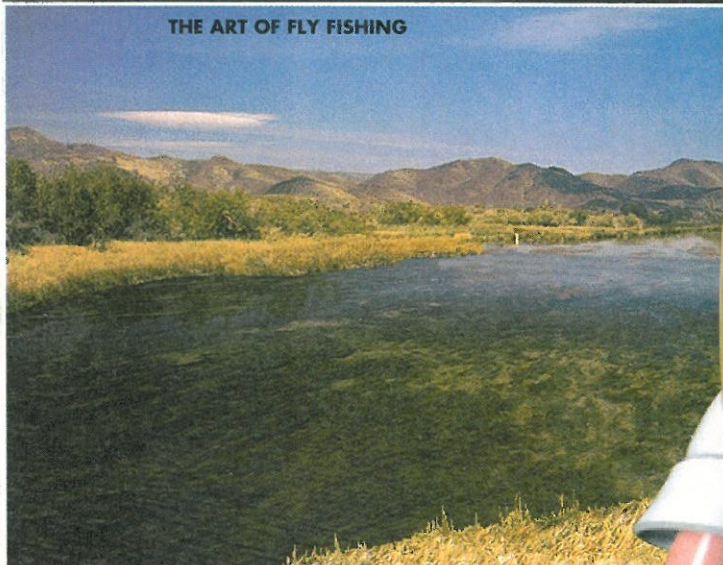
Je désire recevoir une documentation sur MAXI Sound 64 et MAXI Sound 64 Home Studio, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM _____ PRÉNOM _____
SOCIÉTÉ _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CP _____
Cochen à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL 892
56200 LA GACILLY

The Art of Fly Fishing

Ce n'est pas le premier soft du genre et apparemment, ça n'est pas le dernier : The Art of Fly Fishing sera un soft de pêche. Et pas n'importe quelle pêche, puisqu'on a affaire ici à la pêche à la mouche. Moi, personnellement, j'aurais bien pêché des poissons, mais bon, si les Ricains, y préfèrent la soupe aux mouches, c'est eux qui voient... Quoi qu'il en soit, trois célèbres rivières américaines seront recréées pour les besoins du programme. Avec de superbes digits des sons de la nature: "dop dop" de l'eau, "braaaa..." des bateaux, "cui cui !" des oiseaux, "alors, ça mord ?" des abrutis qui viennent dans votre dos vous déconcentrer en plein affût... Un soft qui ne manquera pas d'exciter les passionnés. C'est qu'on est tellement mieux enfermé chez soi devant un ordi que dans la nature, avec de l'eau jusqu'à mi-cuisse et 20 mètres de soie qui ne demandent qu'à s'emmêler au moindre souffle de vent.

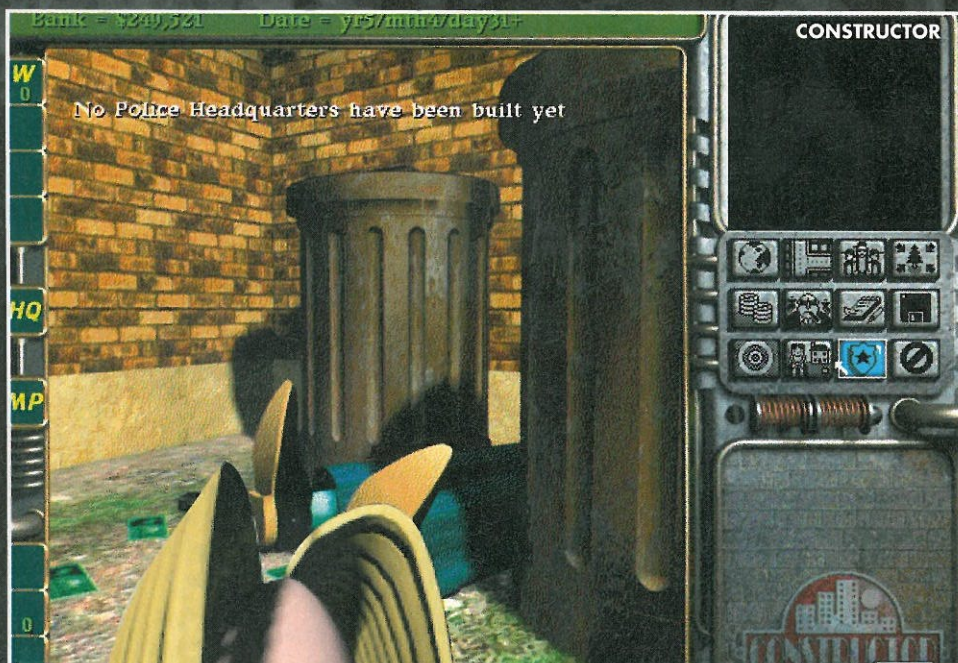
DÉVELOPPEUR: GAMETEK
DISPONIBILITÉ: JUIN

THE ART OF FLY FISHING



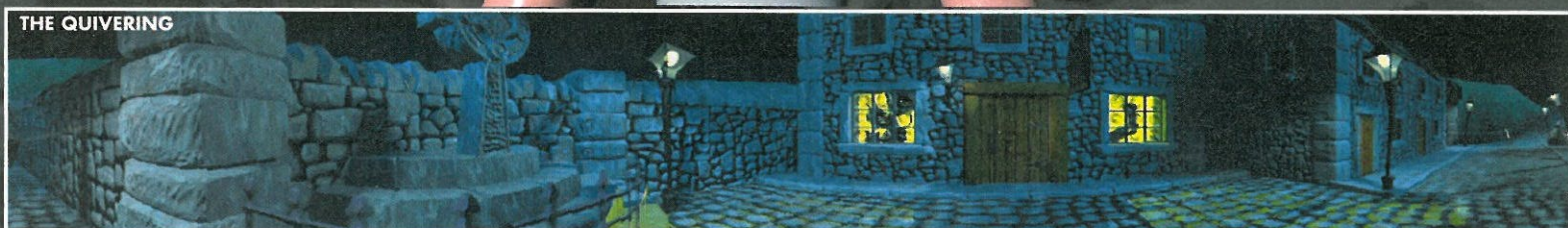
Constructor

Le voisin est un animal nuisible assez proche de l'homme. Très proche, trop proche. C'est d'ailleurs de cette proximité que naît la nuisance du voisin." C'est en rencontrant Mark Cale de System 3, la boîte de développement à l'origine de Constructor, que l'on pense aux mots fameux de Desproges. Constructor est un jeu de voisinage. De mauvais voisinage, devrait-on dire,

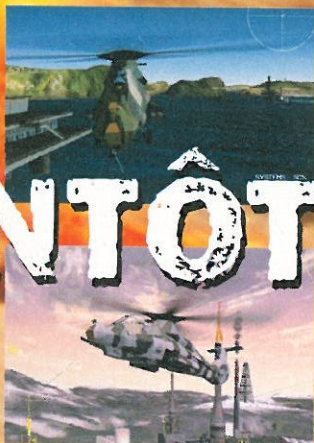
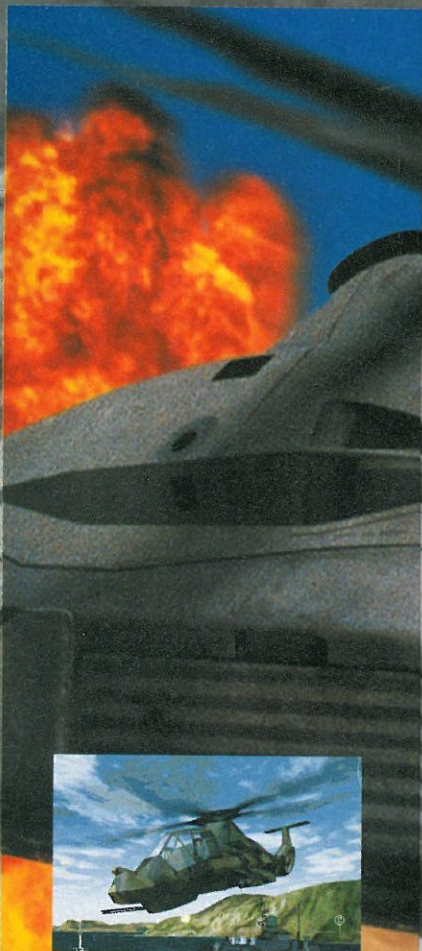


si ce n'était un pléonasme. Imaginez un SimCity où l'accent aurait été mis sur les tracasseries quotidiennes et la promiscuité de la vie moderne. Le tout traité sur un mode hautement enrichi en rigolade graphique, sonore et conceptuelle. Constructor mêle avec bonheur des phases de stratégie, de gestion de ressources et d'action bidonnante. Prévu d'emblée pour le réseau (4 joueurs), il propose aussi un challenge intéressant contre l'ordinateur. Les objectifs seront différents suivant les scénarios choisis : occuper le plus de terrain possible, être le plus riche, être le premier à détenir tous les types de bâtiments ou éliminer impitoyablement les autres joueurs par banqueroute ou tout autre procédé malhonnête. Constructor sera doté en standard de cinq mondes différents (par exemple Utopia sera plus dur, car il faudra en plus veiller à ce que les habitants ne soient pas stressés) et des data-disks pourraient suivre.

THE QUIVERING



COMANCHE[®] 3



BIENTÔT DISPONIBLE !



Infos Trucs
et Astuces



NOVA



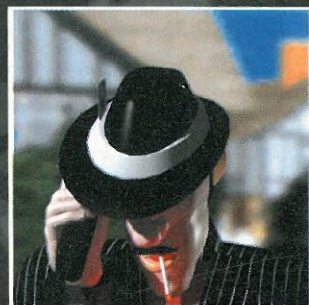
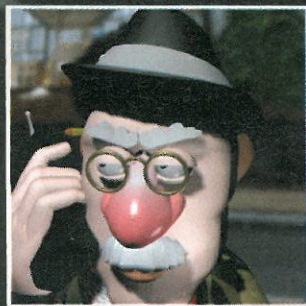
TM

Comanche 3, Voxel Space 2, Novalogic et le logo Novalogic sont des marques de Novalogic, Inc. © 1996 Novalogic Inc.

THE QUIVERING



L'écran principal en S-VGA permet de se balader dans des décors en vue isométrique avec maisonnettes, rivières, montagnes... Dans le coin supérieur gauche, tout plein d'animations loufoques en 3D viennent rythmer l'action. On démarre en faisant l'acquisition de différents terrains constructibles. Lorsque l'on clique sur les petits personnages (ouvriers, architectes), ceux-ci répondent avec une voix débile à la Mr Bean. Il s'agit au début d'édifier les structures de base : scierie, cimenterie, briquerie, puis des maisons pour que les travailleurs s'installent et se reproduisent. Viendront ensuite des structures plus évoluées comme l'usine à gadgets (l'usine à gadgets produit notamment un article cher à notre gars Seb : le nain de jardin. Sauf que ici, les nains de jardin baissent leur froc dans une posture insolite, de manière à irriter les voisins !). Les bâtiments seront upgradables, plus ou moins dommageables, et vous pourrez les revendre pour réaliser un profit une fois leur valeur en hausse. À terme, il s'agit de bâtir un quartier classieux apte à attirer les couches les plus nanties de la société... et malheureusement aussi, certains indésirables. Pour mettre des bâtons dans les roues des autres joueurs, il y a fort à parier que c'est vous qui installerez ces indésirables. Tenez, les Dutreuil-Poissy viennent d'emménager dans une superbe maison avec piscine. Hop, on construit une baraque de hippies juste à proximité et on va bien rire. Les hippies fument du foin, écoutent de la musique psychédélique toute la nuit, militent pour Greenpeace, et ça,



les Dutreuil-Poissy, ça va leur faire une chouette ambiance. À chaque indésirable correspond une contre-mesure. Cela fait une belle brochette de spécialistes : les flics (plus le coin sera friqué, plus y aura de flics verveux), la mafia (on commanditera des assassinats), les cambrioleurs (ils vous ont déjà taxé le frigo, si vous ne faites pas gaffe, y vous piqueront votre slip kangourou), le réparateur Mr Fixit (quand il a fini, tout ce qui fonctionnait avant ne marche plus), les dodos (qui ne se font pas prier pour squatter tout ce qui peut l'être), les zombies (qui surgissent de la maison hantée pour faire flipper grave les voisins sans compter les bikers, les skins, le tueur psychopathe, les invasions de cafards et tout plein de futurs potes à découvrir. Comme ils sont au centre du ressort comique du jeu, ces personnages sont drôlement bien réalisés avec des animations et des bruitages grotesques à souhait. Ce qui est marrant aussi avec Constructor, c'est que c'est une simulation économique tout ce qu'il y a de plus balèze. Y a des pages pleines de statistiques comme on les aime. Dans les bâtiments, on installera des couples (des jeunes, des vieux...). On verra leur tronche, leur espérance de vie, leur taux de reproduction. Pour rendre les gens plus heureux, il suffit d'agrémenter les jardins de jolis arbustes ici et là. On peut aussi les envoyer à la fête foraine. On peut aussi s'en débarrasser en provoquant un accident de grande roue. Bref, il y aura plus de 10 métiers et 10 types d'indésirables. On pourra customiser le programme avec son propre gra-

phisme à soi. Last but not least, le jeu sera entièrement en français, voix digitalisées comprises. Bref, c'est avec joie que nous voyons System 3 revenir sur le devant de la scène (certains se rappelleront de International Karaté qui date de la première glaciation informatique, et de sa célèbre introduction en filaire rappelant le générique psyché des premiers James Bond).

DÉVELOPPEUR: SYSTEM 3
DISPONIBILITÉ: JUIN

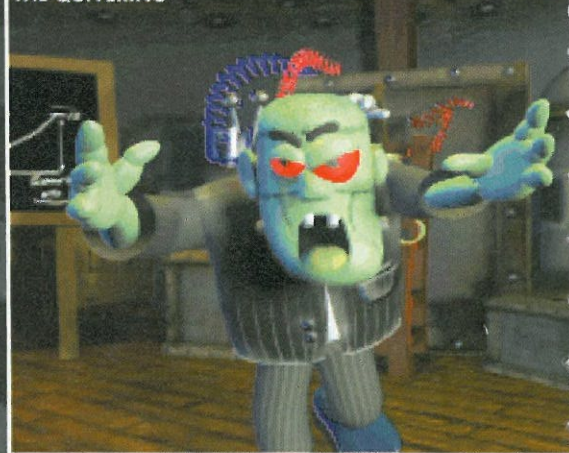
The Quivering

Un jeu d'aventure-action dans l'univers des monstres, ça vous botte? Frankenstein, Dracula, la momie de Ramsès III ou le loup-garou de Londres, voilà une distribution de choix pour la prochaine production Gametek. Sauf que, pour nos amis anglais, la notion de « monstre sacré » est plutôt extensive. Il ne faudra pas s'étonner de croiser dans The Quivering le fantôme bouffi d'Elvis, "Pelvis" The King. Nombre de films connus serviront de support à ce jeu ("The Curse of the Mummy", "Evil Dead"...) et les décors seront tout aussi variés, de l'Ancienne Égypte au train de la mort, en passant par un cimetière et une chambre de torture. La technique employée dans The Quivering est surprenante pour le sujet : rotation à 360° en vue subjective dans des décors pur style cartoon. Côté effets spéciaux, les développeurs nous promettent les plus grandes sueurs froides grâce à des bruitages d'outre-tombe et des voix enregistrées par des acteurs professionnels. Dommage, mon boucher imite très bien le cri de l'engoulement dans "Le Retour de Dracula". Mais qu'importe, The Quivering rejoindra nos écrans en mai et nous en reparlerons probablement d'ici peu.

lansolo

DÉVELOPPEUR: GAMETEK
DISPONIBILITÉ: MAI

THE QUIVERING





UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®

1996/97

par ta faute
ton équipe n'ira pas en
finale
de la ligue des
champions
et tu ne pourras t'en prendre
qu'à toi-même



C'EST LE MOMENT, À TOI DE JOUER!



© Philips Media 1997.

Le jeu officiel de l'UEFA Champions League®.

Philips Media

Reportage US

Par Monsieur Pomme de terre

Nous sommes tous d'accord là-dessus, les Américains sont des gens bizarres. Ce sont les seuls gars de cette planète à être capables de mélanger la guerre et le showbiz sans choper d'aigreurs d'estomac. Signe des temps, voilà que l'US Navy s'intéresse de près aux jeux de sous-marins.

Ça a l'air compliqué comme ça, un sonar, mais en matant cet écran du jeu, un véritable commandant de sous-marin se serait exclamé : "Ah, si seulement ça pouvait être aussi simple !".



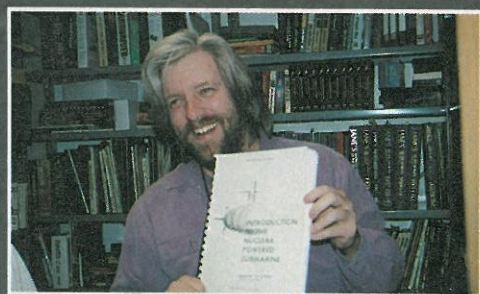
Sonalysts, Inc.

688(i) Hunter Killer... quand l'US Navy s'intéresse de près à nos PC

MACHINE
PC CD
EDITEUR
ELECTRONIC
ARTS
DEVELOPPEUR
SONALYSTS
SORTIE MAI



Dans un bureau, une équipe bosse sur un simulateur top-secret à l'usage des aspirants de la Navy. Juste à côté, se trouve un studio d'enregistrement pour remixer des clips. Et dans le bureau en face, on bosse sur 688(i) Hunter Killer, un jeu vidéo. C'est beau, l'Amérique ! Bizarre, mais beau.



Ça le fait marrer, et on le comprend : Paul Grace possède, dans son coffre, une documentation très complète sur l'utilisation des armes nucléaires tactiques à partir du sous-marin 688(i). Merci qui ? Merci Jane's.



Fondée en 1973 par un honnête commandant de sous-marin à la retraite, Sonalysts était à la base une société employant deux personnes et travaillant en collaboration avec l'US Navy afin de développer des softs pour sonars militaires. L'entreprise est aujourd'hui prospère et s'est diversifiée, le pur rêve américain : 450 personnes (dont la moitié sont des anciens de l'US Navy, ben voyons) avec un chiffre d'affaire de 40 millions de dollars. Ses activités vont de la programmation de simulateurs militaires ultra secrets au tournage du dernier clip de Joe Cocker, en passant par la création de films médicaux en images de synthèse ou la production et le tournage d'émissions de télévision. Bizarre, non ?

MAIS QUEL RAPPORT AVEC LES SOUS-MARINS ?

Le rapport, c'est que l'US Navy (et l'armée américaine en général) a toujours entretenu des relations très étroites avec les médias. Vous n'avez jamais trouvé ça suspect, vous, que les Marines soient si doués pour dire "Coucou, maman !" à la caméra, tandis que nos légionnaires passent systématiquement pour de profonds demeurés ? Normal, la radio, la télé, le cinéma sont des outils de propagande que la Navy maîtrise à merveille. Chez les Ricains, rien de plus facile que de trouver

des fonds pour produire un film qui donnera la vedette à la Navy. Non seulement elle vous avance du pognon, mais en plus elle met à votre disposition une flopée de figurants déjà tous costumés comme des vrais (normal, ce sont de vrais soldats), et même de vrais véhicules pour les faire se percuter en plein vol pour faire joli (NDRC : c'est comme ça que la série "Les têtes brûlées" a bénéficié d'une logistique et de moyens phénoménaux pour un simple feuilleton ; en pleine guerre du Vietnam, il s'agissait de remonter le moral des troupes). Bref, c'est tout naturellement que Sonalysts a franchi le petit pas qui sépare aux Etats-Unis la programmation de softs secret-défense du show business à paillettes. Il n'y a pas un film sur les sous-marins qui ne se fasse sans leurs conseils avisés. «Octobre Rouge» n'a pas fait exception. Et devinez ce que nous concocte aujourd'hui Sonalysts... un jeu de sous-marins. Du coup, hop, on retombe sur nos pieds rapport aux sous-marins.

UN JEU CLASSÉ "CONFIDENTIEL-DÉFENSE"

688(i) Hunter Killer sera un simulateur de sous-marin développé par Sonalysts pour Electronic Arts en collaboration avec Jane's* : la garantie d'un réalisme à toute épreuve, qui confine au respect maniaque du moindre détail. Pour Paul Grace, vice-président et producteur de la branche simulation chez Electronic Arts, "... travailler en collaboration avec une institution comme Jane's, c'est tout simplement le rêve. Cela fait 99 ans que Jane's accumule toutes les informations imaginables sur toutes les armées du monde ; alors, dès qu'on a besoin d'un renseignement quelconque, on les contacte, et quelques jours plus tard, on reçoit 10 kilos de photocopies de dossiers militaires. Avant d'entreprendre une nouvelle simulation, on rencontre les têtes pensantes de Jane's, et on leur demande : 'À votre avis, où devrait avoir lieu la prochaine guerre et comment se déroulerait-elle ?' Ils nous répondent, et on développe le jeu à partir de leurs extrapolations."

En ce qui concerne 688(i) Hunter Killer, les prochains conflits auront lieu dans les Caraïbes, l'Atlantique, le Golfe persique et la Méditerranée. Bref, tous aux abris, ça va péter, et le pire, c'est qu'ils sont bien renseignés. Les missions iront de la simple interception d'un convoi de narco-trafiquants jusqu'au déploiement de missiles de croisière pour arroser des bases ennemies. Le but du logiciel sera de mettre le joueur dans des situations aussi proches de la réalité que possible, mais le réalisme a ses limites : "Un homme seul ne peut pas piloter un sous-marin ; et ne serait-ce que pour se servir du véritable sonar qui équipe le 688(i), il faut un homme d'équipage et deux ans de formation."

688(i) sera donc bien un jeu, et un gros effort



sera fait au niveau des missions d'apprentissage. Un mode 3D assez impressionnant permettra de visualiser les combats de l'extérieur du sous-marin, du point de vue d'une torpille par exemple. En bref, ce que nous promettent les développeurs du soft, c'est un jeu de la trempe de Fast Attack, en plus ergonomique, mieux documenté, plus réaliste et plus joli. "Bon, ben, d'ac., quand est-ce qu'on y joue ?" — "Pas avant le printemps, le jeu est à peu de chose près fini, mais il faut maintenant le passer au sonar pour le débbuger, et surtout, on attend l'accord du Pentagone qui vérifie en ce moment même si aucune information top secret ne s'est glissée dans le jeu. Ils s'attachent principalement à ce que les portées des armes, des sonars, des radars ne soient pas exactement les vraies". Bon, ben alors on va attendre.

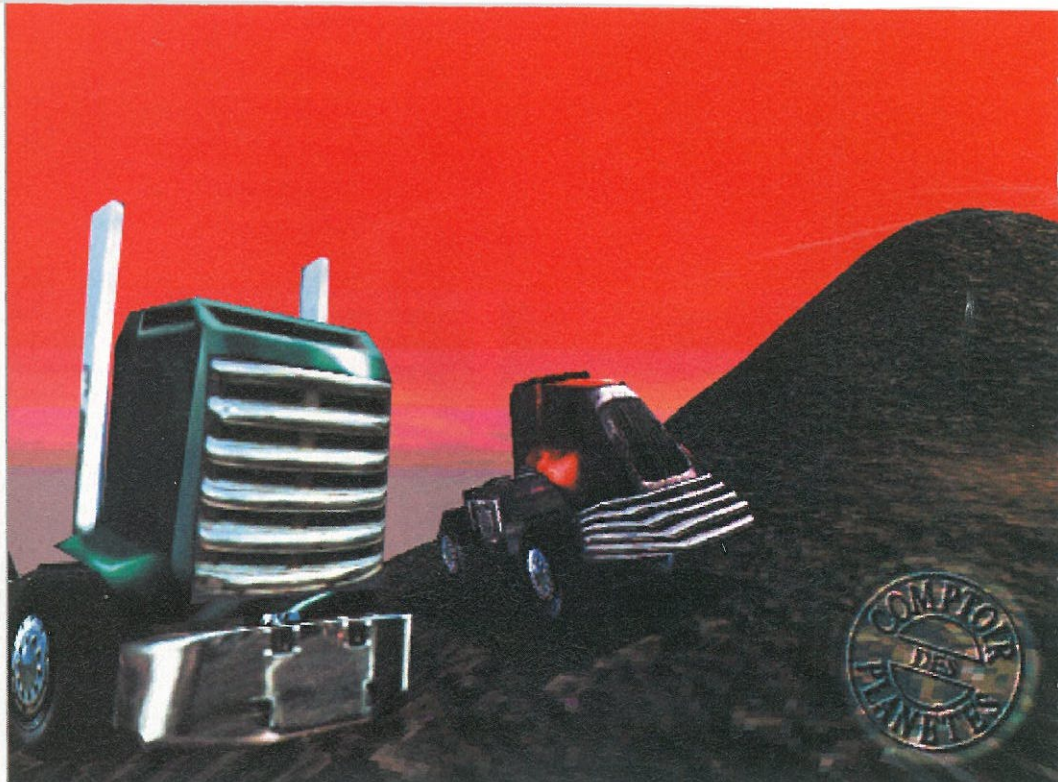
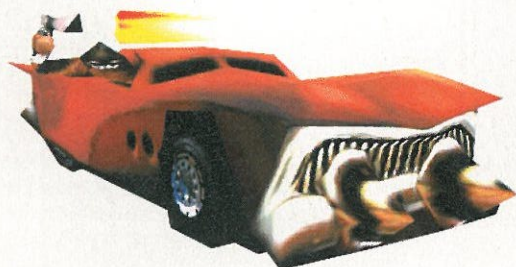
* Jane's, c'est l'équivalent de l'Encyclopedia Universalis ici, mais consacrée uniquement à tout ce qui touche à l'armée, du moindre gadget à la géopolitique. Ces gars-là sont tellement bien informés, qu'il n'y a pas une armée au monde qui n'utilise les bouquins de Jane's comme référence. Mais ne rêvez pas trop : offrir ce genre de beaux livres à votre grand-mère vous coûterait au moins deux plaques (par volume).



Non, ce n'est pas un bug si l'image dans le périscope est coupée en deux, c'est un nouveau système qui mémorise la silhouette d'une cible quand le périscope est immergé, pour avoir tout le temps de l'identifier en restant planqué.

A red and black off-road vehicle, possibly a dune buggy or a small truck, is shown driving on a grassy hill. The vehicle is angled towards the right side of the frame. The background consists of a steep, grassy slope under a clear blue sky. The image has a slightly grainy, digital quality.

A black and white illustration of a semi-truck. The side of the truck's trailer is labeled "United Caramba". On the back of the truck, there is a large crate filled with various fruits, including apples and oranges, and a banana is sticking out of the top. The truck is shown from a side profile, facing right.



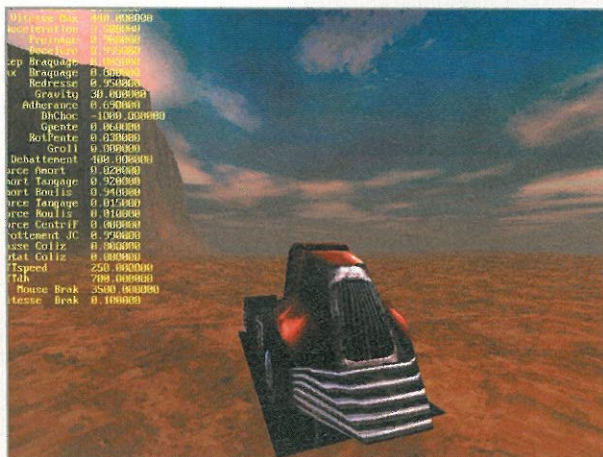
quelque part dans l'univers, il existe une planète de camionneurs. Les plus barjots de la galaxie s'affrontent au volant de leurs 38 tonnes, la radio à fond la caisse, à l'écoute de leur DJ favori qui, entre deux ragga-dubs endiablés, distille pas mal de bonnes vanes et quelques tuyaux inestimables. Sur cette planète, quand quelqu'un gêne le passage avec son véhicule lourd, on ne klaxonne pas comme un gland, non, ce serait pas poli. On préfère subtilement lui éclater son gros tas de boue au lance-missiles. Trucks sera beaucoup plus qu'une course de carrosses, ce sera avant tout un jeu d'arcade jouissif qui privilégiera la sensation, l'ambiance et l'intense plaisir d'en prendre plein la gueule.

Voici en gros comment se déroule une partie : vous commencez avec un camion tout nullos et choisissez une mission parmi celles qu'on daigne vous proposer, comme transbahuter du bois d'un point à un autre par exemple. Avec le pognon que vous finissez par amasser, vous pouvez faire des réparations et customiser votre camion chéri, acheter des armes ou des gadgets, genre fusées-boosters, parachute de freinage, pointe d'événement, rouleaux écrabouilleurs, etc.

Au fur et à mesure, les missions évoluent : buter des saloperies de kangourous qui bouffent les récoltes, participer à des combats en arène ou des courses, ou encore convoier un chargement d'explosifs particulièrement instables, genre "Le Salaire de la Peur", sauf que là, le territoire à traverser sera infesté de rhino-

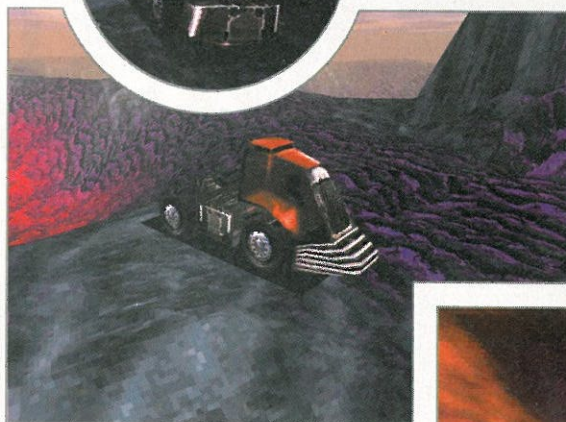
[illegible]

Tout le long de cette campagne, une histoire se noue sur fond de révolution planétaire dans laquelle il faudra bien fourrer votre nez... et alors là, croyez-moi, ça va sérieusement péter. Et puis, il y aura une option réseau, bien sûr, parce que c'est toujours plus marrant de se masser entre amis.

[illegible]



Thunderbirds : leur prochain bébé, sera un jeu de combat et de voltige aérienne purement arcade.



des Planètes

■ ET VOICI LES COUPABLES...

Le Comptoir des Planètes, c'est avant tout des copains. Quelques vieux briscards de chez Cryo, d'Ère Informatique, et puis des jeunots bourrés de talent. Bon, ils bossent un peu comme des brutes 24 h sur 24, mais ça a l'air de leur plaire...

JOY : Qu'est-ce que vous avez fait depuis que le Comptoir des Planètes a été créé ?

LE COMPTOIR : On a d'abord fait de la sous-traitance pour Cryo sur le jeu Megarace 2. On s'est occupé du moteur 3D temps réel et de la conception et modélisation des huit bagnoles. Après, on s'est lancé sur Trucks, notre jeu à nous, celui qui nous trottait dans la tête depuis un bout de temps. Ça fait maintenant dix mois qu'on est dessus. Il sera fini d'ici un mois et commercialisé courant avril.

JOY : Pourquoi Trucks ?

LE COMPTOIR : Parce qu'on est fans de jeux d'action. Sur PC, on trouve des tonnes de simulateurs, de jeux d'aventure, de stratégie, mais les bons jeux d'action, ceux qui privilégient les sensations, le game-play et la rigolade sont rares. On avait envie de faire un jeu qui ne soit surtout pas prise de tête. Dans le genre, on a adoré Big Red Racing.

JOY : Qu'est-ce que vous pensez des cartes 3D ?

LE COMPTOIR : Ces cartes sont géniales pour appliquer des textures sublimes en temps réel, mais, au point où on en est, avec un nouveau standard qui s'impose tous les deux mois, ça fout un sacré bordel. À notre avis, il faut garder la tête froide et patienter.

JOY : Et Windows 95 ?

LE COMPTOIR : Les premières versions stables de Win95 commencent à arriver. Il était temps, on est quand même en 97. On n'a pas été vraiment emballés par Direct X ou Direct 3D, mais Microsoft prépare une nouvelle API qui s'appelle Talisman et semble beaucoup plus prometteuse. En tout cas, en attendant, on a développé Trucks pour DOS 7.0, donc du DOS émulateur sous Windows.

JOY : Vous avez jeté un coup d'œil à la PlayStation noire de développement ?

LE COMPTOIR : On a même plein de potes qui l'ont achetée... Tu parles, une bécane de développement à 5 000 balles, tous les bidouilleurs on sauté dessus. Mais pour le moment, il y a un gros problème technique avec cette machine : on ne peut pas émuler le lecteur CD. Du coup, on est bridé à 2 mégas ! Enfin, comme pas mal de gens sont sur le coup pour patcher ça, le pépin sera bientôt réglé, c'est sûr.

JOY : Et l'après-Trucks ?

LE COMPTOIR : On a quatre autres projets dans nos cartons à dessins : une aventure dans un univers fantastique inspiré de Jules Verne en 3D temps réel, un jeu d'action/combat au corps à corps dans le style SF gothique toujours en 3D temps réel, un gros jeu de conquête spatiale avec des mécanismes de vie artificielle, et notre projet le plus avancé, qui est d'ailleurs en cours de développement, c'est Thunderbirds, un jeu de combat aérien purement arcade avec plein de machines volantes bizarroïdes, des compétitions de voltige et le tout... en 3D temps réel, bien entendu.



L'équipe au grand complet sauf qu'il en manque mais je sais plus qui.

Avec X-Wing contre Tie Fighter, Wing Commander V et Starfleet Academy, l'année devrait être riche en jeux de simul'action. Même si les produits autour de Star Trek n'ont pas toujours été très réussis, ce nouveau bébé d'Interplay devrait démontrer le contraire.

Starfleet Academy

25 missions pour conclure votre formation

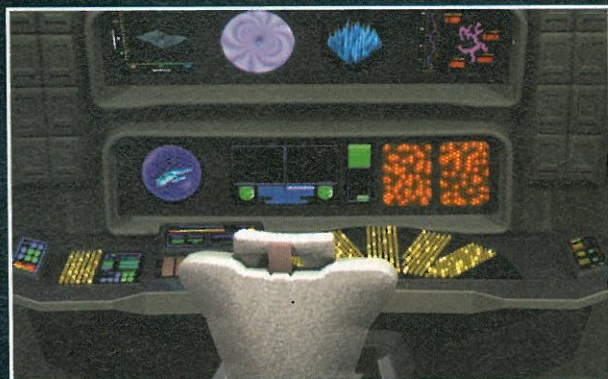


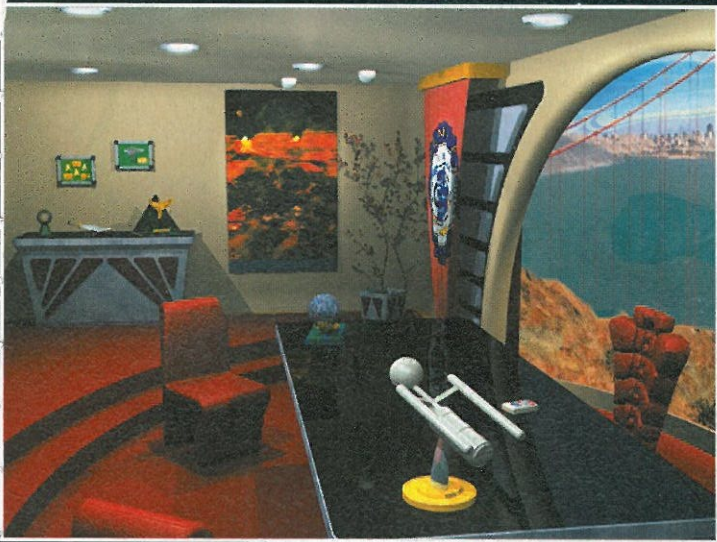
Trekkies, accrochez-vous, car Starfleet Academy va bientôt déborder dans notre galaxie. Basé sur un scénario original créé par l'équipe d'Interplay (le chef de projet de Judgment Rites, en l'occurrence) et supervisé par la Paramount, ce jeu n'est pas une simple exploitation commerciale abusive de la licence de

Star Trek. De nombreuses séquences vidéo ont été tournées pour le besoin du jeu. Et attention, pas avec de vulgaires acteurs inconnus du genre Voyager Space Nine, le Retour. Non, non, il s'agit bien du Capitaine Kirk, Sulu et Chekov : les vrais ! Ceux-ci ont exceptionnellement accepté de participer au projet pour plus d'une heure de vidéo exclusive.

LE RETOUR DE KIRK, SULU ET CHEKOV

"Il y a un endroit de la galaxie où sont nées les légendes." C'est à San Francisco qu'est basé le campus de Starfleet Academy. Cette base terrestre aura formé pendant des générations les plus brillants pilotes, ingénieurs, docteurs et capitaines de la Fédération. En tant que nouvelle recrue, vous devrez démontrer vos qualités pour devenir un leader. Durant 24 missions simulant des situations "à risque" d'une mission d'exploration, vos supérieurs vous noteront et évalueront vos compétences. Lorsque votre niveau sera suffisant, vous aurez accès à une 25^e mission pour conclure votre formation.





DIS, COMMENT ON FAIT LES CADETS ?

Votre vie au sein du campus vous ouvrira l'accès de salles de formation diverses : simulateur spatial, laboratoire scientifique, quartier des cadets, etc.

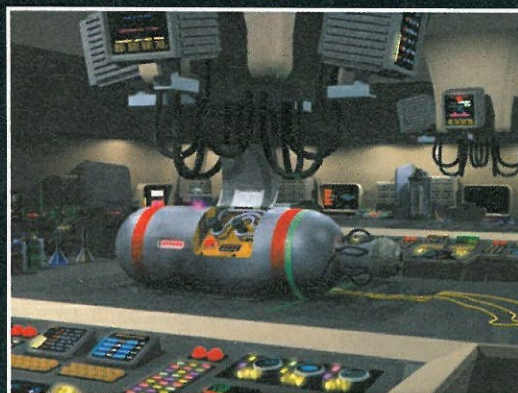
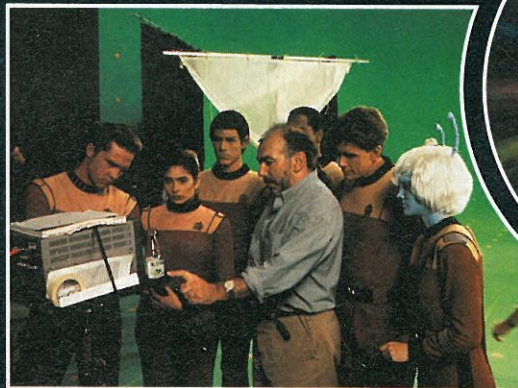
Chaque mission appuie sur des aspects particuliers de votre entraînement. Certaines sont axées principalement sur le combat, d'autres sont plus scientifiques ou bien encore diplomatiques. Mais loin de moi l'idée de vous faire croire que l'approche adoptée par Interplay mixe tous ces genres. En fait, il s'agit bel et bien d'une simulation de combats dans l'espace. Bénéficiant d'une 3D temps réel de très grande qualité, Starfleet n'a rien à envier à X-Wing Vs Tie Fighter. Les textures employées sont très détaillées, les effets de lumière et les effets spéciaux sont époustouffants et s'inspirent directement de la série originale. Jugez-en vous-même avec les photos ci-contre.

Les combats, non contents d'être hyper fluides et rapides, sont assez stratégiques. Tout est géré intégralement depuis le cockpit du vaisseau. Chaque zone peut être endommagée, réparée, vos boucliers peuvent être positionnés de façon très précise, le moral de vos troupes étant influencé par vos missions préalables. Bref, vous êtes sur le pont et vous avez à gérer l'USS Enterprise. On est loin de Space Invaders.

SPACE OPERA OU AVENTURE ?

Histoire d'agrémenter un peu cette succession de missions, vous pourrez vous promener dans un campus en images de synthèse et papoter avec des personnages en vidéo incrustée. Et ce n'est pas uniquement pour faire joli, mais cela ajoute véritablement un petit côté aventure au jeu. Lors des séquences cinématiques, vous aurez la possibilité d'interagir en orientant la conversations (entre 2 et 4 possibilités par séquence). 45 acteurs ont participé au tournage, supervisé par un réalisateur de la Paramount pour veiller à la cohérence de l'univers, plus de 15 jours de tournage auront été nécessaires. Actuellement en phase de nettoyage et d'intégration dans le jeu, la vidéo est très satisfaisante et renforce l'ambiance trekkie.

Téléportation prévue cet été.



Il y a un endroit de la galaxie où sont nées les légendes

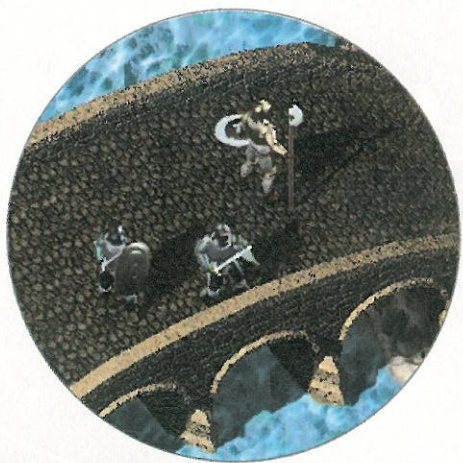
GROS PLAN

Lorsqu'un fan de jeux de rôles passionné de jeux vidéo s'associe avec TSR, créateur de Donjons et Dragons, le résultat peut avoir un air de "déjà vu". Mais en ce qui concerne Forgotten Realms, vous êtes loin d'avoir tout vu. Il s'annonce en tout cas comme le meilleur jeu de rôles de 97 !

Morgan



Forgotten Realms: Iron Throne



i

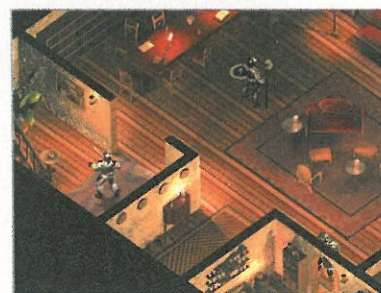
inspiré de l'univers de Forgotten Realms, célébrissime jeu de rôles, ce produit devrait faire couler beaucoup d'encre dans les mois qui viennent. Le moteur de jeu 3D isométrique n'est pas sans rappeler celui d'Ultima Online ou encore Diablo. À une seule petite différence près : le graphisme S-VGA est en 32 000 couleurs et le jeu comprend plus de 10 000 lieux à visiter. Autant dire que cela devrait en coiffer plus d'un au poteau. Retour aux sources ou innovation ? D'après Ben Smedstad,

responsable des produits chez Bioware, "la possibilité de faire collaborer Bioware et TSR a été pour nous une chance unique. Je rêvais depuis de nombreuses années de participer à la création d'un vrai jeu de rôles PC basé sur l'univers de AD&D. Quand je dis 'vrai', j'entends la gestion totale des différentes règles, sorts, classes de personnage, attributs, compétences, etc. Bien sûr, tout cela n'est pas simple, mais je pense y être parvenu. Et Interplay a tout de suite accepté la collaboration avec nous à la vue de notre premier moteur de jeu en 3D isométrique".

L'intrigue se déroule non loin de Waterdeep (pour les familiers du monde) et offre des dizaines (voire des centaines) de quêtes différentes. "Nous voulions éviter la linéarité de nombre de jeux vidéo. Le joueur doit pouvoir agir à sa guise."

■ LE PC MAÎTRE DU JEU

Cette profondeur se retrouve tout au long du jeu. Par exemple, un voleur peut profiter des ombres pour mieux se camoufler, ou encore détrousser des passants habilement sans se faire repérer. Le monde autour du personnage n'est pas figé. Tous vivent, vaquent à leurs occupations. "Le point dont nous sommes le plus fiers est sans doute l'intelligence



artificielle développée pour l'occasion. Elle permet au programme d'évoluer, d'expérimenter et donc d'apprendre et corriger ses erreurs. Rapprochant ainsi l'ordinateur d'un maître de jeu intelligent, évolutif et cohérent." Leur autre grand challenge a été le passage d'un jeu tour par tour à un mode temps réel.

■ PLUS BEAU QU'ULTIMA !

Le monde (villes, donjons, extérieurs, maisons, etc.) est entièrement rendu en 3D (à perspective variable, les murs n'étant pas forcément à 45°), alors que les personnages sont des sprites. Le mélange des deux permet d'obtenir un graphisme somptueux et une bonne rapidité d'affichage. Niveau couleurs, ombres et design, les créateurs

n'ont pas lésiné et ont créé quelque chose de fabuleux. Ultima prend un sacré coup de vieux. On en viendrait presque à explorer le continent rien que pour ses décors ! L'inévitable mode Multijoueur permet de réunir 8 joueurs. Quant aux parties on-line, un projet de serveur spécifique pour le jeu est à l'étude. Vous l'avez compris, *Forgotten Realms* est le plus

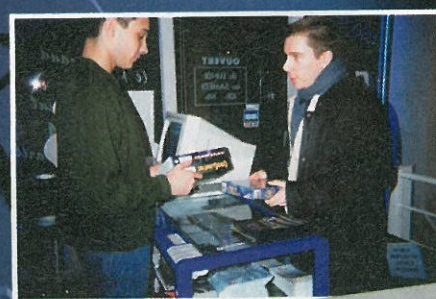
beau et vaste jeu de rôles jamais créé ! Et dire qu'il ne verra pas le jour avant la fin de l'année.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE ROLES
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BOWARE
SORTIE PRÉVUE N.C.



CYBERO CAZZ

CYBERVISION ouvre sa nouvelle boutique CD ROM dédiée à l'occasion, aux jeux Mac, et à la culture.



REVENDEZ TOUS VOS CD ROM DE JEUX
 Achetez **30 à 80%** moins cher **TOUS** vos CD ROM

NOUS RACHETONS CASH

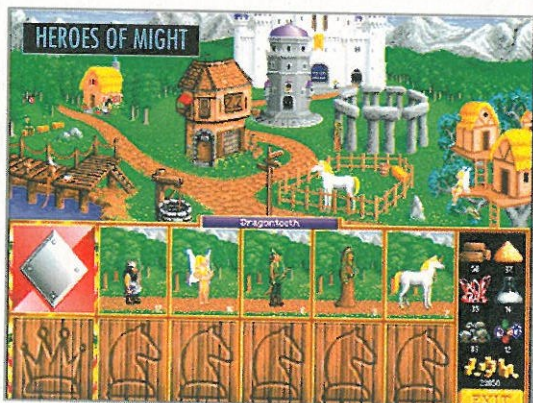
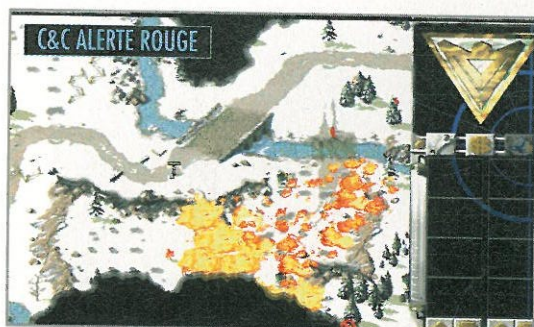
37, rue de Lappe 75011 PARIS

M° BASTILLE, sortie rue de la Roquette

Ouvert du lundi au samedi, de 10H à 19H sans interruption

☎ 01 43 14 03 48

17 jeux pour 1997



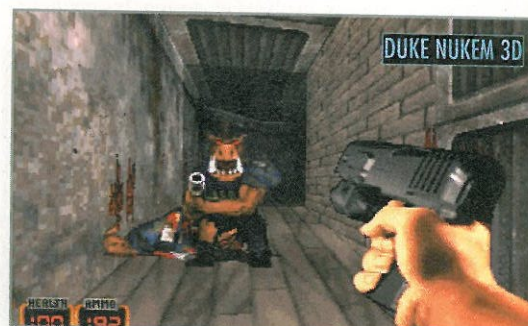
VOICI LA QUINTESSENCE DU CONCENTRÉ D'ALCALOÏDE DE SUBSTANTIFIQUE MOELLE DE CHEZ LES BONS JEUX QU'ON AIME. UNE SORTE D'ABSOLU.

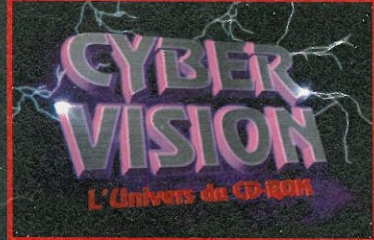
RETROUVEZ, CHAQUE MOIS, LE TOP DE LA RÉDACTION

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- C&C : ALERTE ROUGE	WARGAME	WESTWOOD
- DIABLO	RÔLES	BLIZZARD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	STRATÉGIE	NEW WORLD
- TOMB RAIDER	ARCADE	CORE DESIGN
- DAGGERFALL	ADVENTURE	
- GRAND PRIX 2	RÔLES	BETHESDA
- DUKE NUKEM 3D	SIMULATION	MICROPROSE
- WARCRAFT 2 / TIDES OF DARKNESS	SHOOT	APOGEE
- QUAKE	WARGAME	BLIZZARD
- MECHWARRIOR 2 / MERCENARIES	SHOOT	ID
- MASTER OF ORION 2	ACTION	ACTIVISION
- WORMS	STRATÉGIE	MICROPROSE
- MASTER OF MAGIC	RIGOLE À +IEURS	TEAM17
- ZORK NEMESIS	STRATÉGIE	ENLIGHT
- SPYCRAFT	ADVENTURE	INFOCOM
- PANZER GENERAL	TORTURE	ACTIVISION
	WARGAME	SSI/MINSCAPE

LE TOP PREVIEW

- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- JEDI KNIGHT	ACTION	LUCASARTS
- UFO 3	STRATÉGIE	MYTHOS
- X-WING VS TIE	SIMULATION	LUCASARTS
- CONQUEST EARTH	STRATÉGIE	DATA DESIGN
- NEED FOR SPEED 2	SIMULATION	DISTINCTIVE





LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES

Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris

Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h

Nous Rachetons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat

Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19



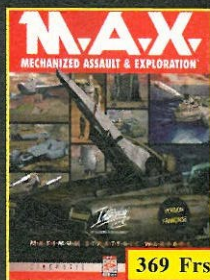
LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES



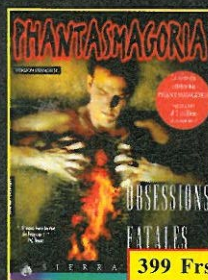
STEEL PANTHERS II Extension 199 Frs



STARS ! 429 Frs



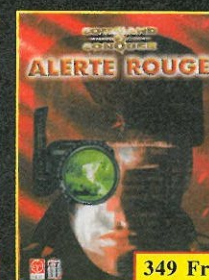
MAX VF 369 Frs



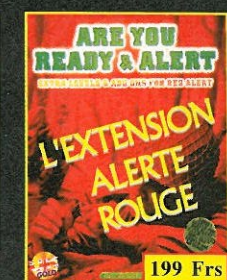
OBSESSIONS FATALES II 399 Frs



NASCAR RACING II 299 Frs

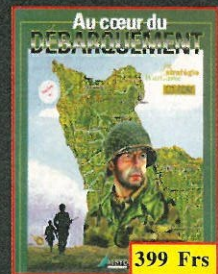


ALERTE ROUGE 349 Frs

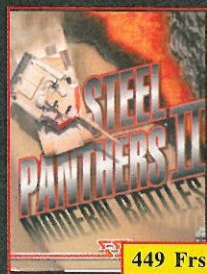


ALERTE ROUGE Extension 199 Frs

LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT



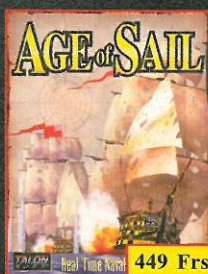
AU COEUR DU DEBARQUEMENT PC/MAC 399 Frs



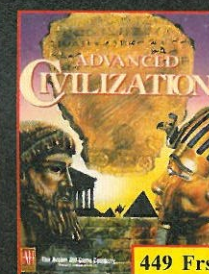
STEEL PANTHERS 2 449 Frs



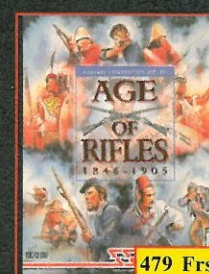
STAR GENERAL 499 Frs



AGE OF SAIL 449 Frs



ADVANCED CIVILIZATION VF 449 Frs

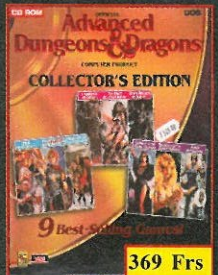


AGES OF RIFLES VF 479 Frs

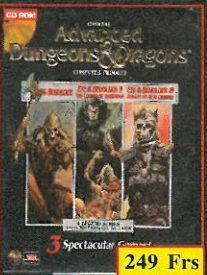


CLOSE COMBAT PC/Mac 399 Frs

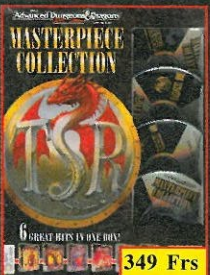
LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



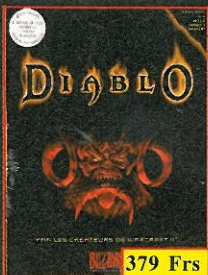
ADD COLLECTOR 369 Frs



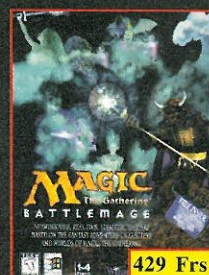
Eye of Beholder Pack 249 Frs



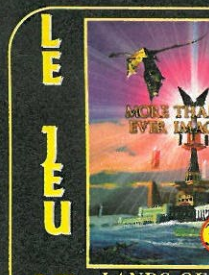
Masterpiece Collection 349 Frs



DIABLO VF 379 Frs



MAGIC THE GATHERING 429 Frs



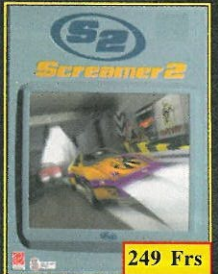
LANDS OF LORE Guardians of Destiny 349 Frs



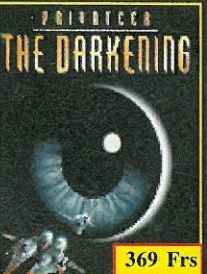
LE 97

LE jeu qui révolutionne la 3D et l'image de synthèse, avec 20 niveaux pleins de monstres en tout genre, une musique magnifique et des décors somptueux...

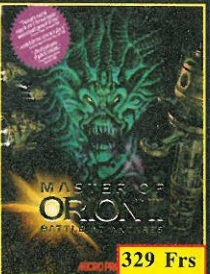
LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



SCEAMER VF 249 Frs



PRIVATEER 2 VF 369 Frs



Master of Orion 2 VO 329 Frs



Archimedean VO 299 Frs

3615 CYBERVISION : 24/24 H : 1000 Références Dispo

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition

COMMANDEZ et

REGLEZ en CB au

01 43 14 04 49

De 9H à 19H sans interruption



SEXTET : VF Le nouveau JB ROOT associé à Mac Dorcel pour 1 CD très hard : Coralie, Olivia del rio.



Pompe Latex MAC/PC : 2 CD, Lea Martini et une intrigue industrielle feront de vous un détective comblé!



Virtual Presence 3 : Un double lesbien de qualité avec 2 superbes créatures très très sensuelles !!!



MASCARADE : VF 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X française.



Pleasure CD 4 : Double CD : l'un dédié au jeu, l'autre au sexe dans ses aspects les plus hot...



SEXY CELEBRITY : + de 100 nouvelles stars nommées se montrent nues sur 1 500 photos de qualité.



TOTAL FANTASY 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.



NIPPON Obsession 4 : Le meilleur CD mangas disponible en France. Un titre vidéo simplement génial.



MANGHARD : Le premier pack mangas de 3 CD vidéo et photos 100 % français, non censuré.



Belles à Jouir : Le dernier délire amateur de Lactitia. Choisissez une belle créature et faite la monter au 7° ciel!

Bon de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets**

NOM Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je règle par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :

N° / / Date : / /

PRODUIT	PRIX
10.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
<input type="checkbox"/> Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs	GRATUIT !!!
TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom :

Prénom :

Adresse :

ECTS SPRING 1997

Votez pour le

Best-of de Pâques

■ Comme tous les ans à la même époque, nous vous invitons à voter pour la remise des ECTS Awards.

■ Ben oui, mais pourquoi ? Parce que vous êtes des gens à la cool et qu'il y a un abonnement et un jeu de votre choix à gagner par tirage au sort.

■ Qu'est-ce que les ECTS Awards ? Eh bien, c'est une soirée qui récompense les meilleurs jeux sortis en 1996, un peu comme les Césars récompensent les meilleurs films.

■ Et alors ? Et alors Joystick est, depuis pas mal d'année, LE magazine représentant la voix de la France pour ces récompenses, chaque pays étant représenté par un seul et même magazine.

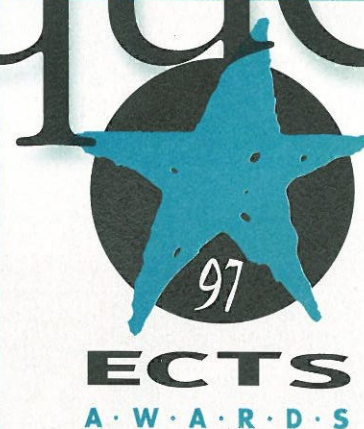
■ Pourquoi voter ? Euh... je sais pas moi, parce que vous aimez bien jouer et que vous aimeriez que les créateurs de votre jeu préféré soit récompensé.

■ Ah si, je me rappelle. Parce que vous aimeriez gagner un abonnement gratos et un jeu de votre choix.

■ Comment procéder ? Il suffit de renvoyer votre bulletin de réponse avec le nom de votre jeu à vous, celui qui vous a fait tripé toute l'année. Attention, ce jeu doit faire parti de la pré-liste des nominés établie par la rédaction.

B U L L E T I N D E V O T E

Nom :
Prénom :
Adresse :
Téléphone (facultatif) :
Bécanes en ma possession :
Mon jeu préféré parmi la liste des nominés :
Si je suis tiré au sort, je veux ce jeu-là et pas un autre :

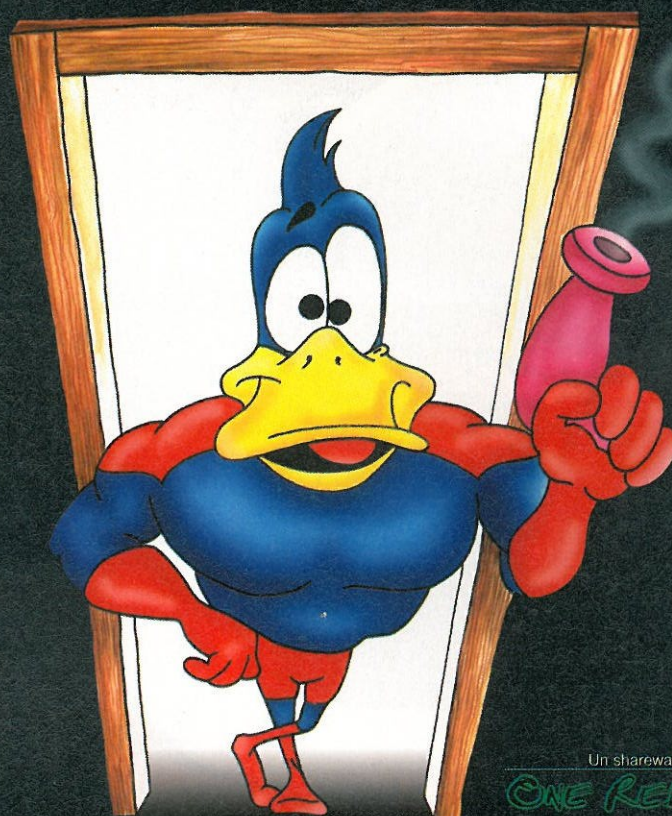


LES NOMINÉS (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE) :

COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE (PC)
DAGGERFALL (PC)
DUKE NUKEM 3D (PC)
FORMULA ONE (PLAYSTATION)
GRAND PRIX 2 (PC)
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)
MECHWARRIOR 2 (PC)
PANDEMONIUM (PLAYSTATION)
TEKKEN 2 (PLAYSTATION)
TOMB RAIDER (PC)

Allez les gars,
c'est à vous
de jouer...

ENTREZ DANS LE MONDE DE LA BD AVEC CRAZY DRAKE, VOTRE DERNIER SHAREWARE "PRET-A-JOUER"™



Un shareware
ONE REALITY

CRAZY DRAKE

RECEVEZ SUR SIMPLE DEMANDE LE DERNIER CD-ROM DE LA COLLECTION 3617 JUKEBOX

EN COMPOSANT SUR
VOTRE MINITEL LE

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous par la poste, votre CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Temps moyen de connexion constaté : 5 minutes. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !

3617 JUKEBOX c'est aussi 84 CD à recevoir sur simple demande

5,57 F/TTC la minute

Test

Po



C o u r s e f u t u r i s t e - T o u s j o u e u r s - P C C D R o m

d



EN DEUX MOTS
POD est le tout
premier jeu à
utiliser les
fonctions
spécifiques du
MMX. Et pourtant,
la véritable
nouveau-té réside
dans l'utilisation
magistrale de
l'accélérateur
graphique 3DFX.
Oubliez tout ce
que vous avez pu
voir auparavant,
le nirvana est
désormais à
portée de bourse

Cette fois, vous n'y couperez pas.
Si vous avez le courage de dépenser
vos derniers centimes dans une machine
alerte, vous aurez la chance de jouer
à l'un des plus beaux jeux qui ait jamais
existé sur nos PC.

Bienvenue sur Zorclub, planète récemment colonisée par les bons soins de l'espèce humaine. Ce qui n'était auparavant que verdure, herbe, campagne et escargots chantants s'est vite changé en une gigantesque mégapole, industrialisée à outrance. Jusque là, tout est normal, me direz-vous, l'homme est champion dans ce genre d'exercice. Tout allait bien : les ouvriers bossaient dans les mines, les patrons s'en mettaient plein les fouilles numériques... bref, c'était le pied. Mais, car il y a toujours un mais, ce paradis minier se transforma brusquement en enfer, lorsqu'un virus enfoui au fond d'une mine décida de se rappeler au bon souvenir des nouveaux occupants de la planète. POD, comme l'appelèrent rapidement les autochtones, avait la fâcheuse tendance de phagocytter tout ce qu'il trouvait autour de lui, et rien ni personne, ni rien non plus, n'était en mesure de stopper l'épidémie. La fin était proche, et la majorité des habitants décidèrent d'abandonner l'Eldorado infecté. Seuls restèrent les fous et les malchanceux, dont, bien entendu, vous faites partie. Bah tiens, de toute façon vous êtes toujours dans les plans foireux, alors un de plus ou de moins, c'est pas la mort. Maintenant les choses sont simples : il ne reste qu'un vaisseau monoplace sur la planète, et c'est la dernière chance de sauver sa peau pour celui qui le prendra. Comme vous étiez pas mal nombreux sur le coup, il a fallu trouver un moyen pour désigner l'heureux élu autrement que par le jeu des chaises musicales. De toute façon, les chaises, il n'y en avait plus, rapport au POD qui a tout bouffé. Heureusement, Alesi faisait partie des malchanceux et la solution fut vite trouvée : une course de



voitures sans pitié ni règles permettrait au vainqueur d'échapper à la mort. Vous voilà prévenu : à partir de maintenant, c'est chacun pour sa pomme. Il est con, Alesi : il n'a aucune chance. En plus, les graviers sont super gros sur Zorclub.

Des graviers qui font peur

Voilà, le décor est planté, de même que le Cyrix sur lequel je viens de tenter l'installation. Ubi nous a promis de régler le problème rapidement, mais la version dont nous disposons pour le test a manifestement décidé de faire la gueule au concurrent d'Intel. Qu'à cela ne tienne, on va prendre un bon petit Pentium de derrière les fagots pour tester la bête. On lance son Windows 190/2, on insère son CD et on attend que l'autorun fasse son boulot pépère. Première bonne nouvelle, vous pourrez choisir parmi quatre langues, dont notre bon vieux français. Remarquez, ça serait le comble pour une boîte nationale. Vient ensuite le choix du type d'installation, la plus basse étant de 20 mégas et la plus importante de 198. Ah ouais, quand même... En fait, cette dernière ne change pas grand-chose à l'histoire, et si vous possédez un lecteur de CD assez rapide (8X, pas exemple), vous pourrez très bien vous contenter des 80 Mo proposés en moyenne.

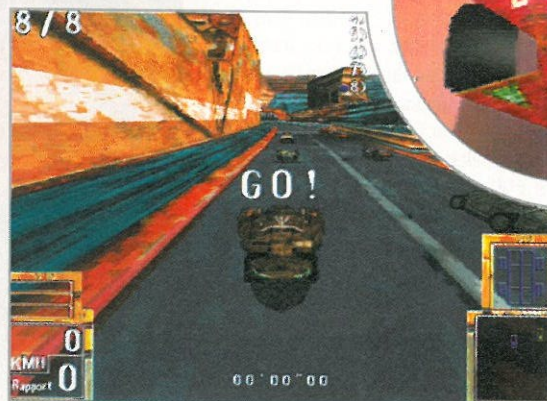


Test

Pod



POD a été optimisé spécialement pour Pentium MMX et 3DFX. De ce fait, il est évident que la qualité de la réalisation du soft varie énormément d'une version à l'autre.



Quelques minutes plus tard, vous voici enfin face à l'introduction. Celle-ci est de très bonne qualité, mais il est quand même dommage que la fenêtre d'affichage soit si petite. La version 3DFX bénéficie d'une fenêtre un peu plus grande, mais on est encore loin du plein écran. La voix off de la version française est celle de Tom Novembre; le gars Tom, bien que très sympathique, ne semble pas avoir l'habitude de raconter des histoires de POD. C'est pas grave, on t'aime quand même, Tom. Vous voici enfin sur le menu principal, qui contient plein de bonnes choses pour nous les joueurs.

POD, pour dire plein de choses

Comme tout jeu de course moderne et propre sur lui, POD propose un mode Multijoueur assez complexe en plus du mode Solo. En effet vous pourrez jouer jusqu'à huit simultanément, que ce soit en réseau local IPX ou par Internet. Rien que du classique, me direz-vous, mais ce n'est pas tout. Vous pourrez également jouer à deux sur le même écran, ce dernier se splittant alors horizontalement. Ainsi, un joueur utilisera le clavier et l'autre une manette, obligatoire pour ce type de partie. Ce mode 2 joueurs est suffisamment rare pour être signalé. Alors voilà, on l'a signalé. On va pouvoir aller manger notre Mac Do l'esprit tranquille et apaisé, le cœur rempli de la satisfaction du travail bien fait, etc. À noter que le menu de sélection du mode Multijoueur est très simple d'utilisation, puisqu'un seul clic suffit pour passer de la connexion série, modem, IPX ou Internet. Si vous utili-

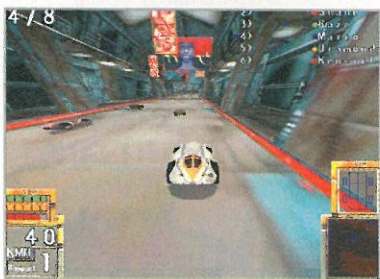
sez régulièrement Machin-chose 95 pour vous balader sur le Web, un bouton intitulé "UBI Online" vous permettra de vous connecter automatiquement sur le site dudit éditeur. Pour quoi donc faire donc ? Ben, tout simplement pour aller gratter quelques nouveautés intéressantes sur leur site, et tout ça pratiquement gratos (contactez France Telecom pour "pratiquement" rien). Ainsi, vous pourrez télécharger de nouveaux circuits inédits, ainsi que de nouvelles voitures ! Allez, hop, la suite.

Oui, la suite

Le dernier menu est celui qui vous permet de configurer les options, ce en quoi il mérite pleinement qu'on le nomme "menu des options". Ça au moins, c'est pas de la logique de Vulcain à deux balles. En premier lieu, POD vous propose trois niveaux de difficulté. Ce réglage influe sur deux paramètres principaux qui sont la vitesse et la résistance de votre bagnole. Ainsi, dans le mode Facile, votre bagnole aurait-elle une vitesse de pointe réduite, mais en contrepartie une plus grande résistance aux chocs. A contrario, le mode Balèze propulsera votre engin à plus de 300 km/h, et vous serez loin d'être insensible aux erreurs de pilotage et autres mauvais coups des adversaires. On en reparlera...

Ensuite, pour peu que vous soyez équipé du matos adéquat, vous pourrez profiter d'une bande-son en Dolby Surround. Cela signifie que vous pourrez alors entendre les voitures venir de l'arrière, passer à côté ou bien s'éloigner devant vous. Sympa, si vous possédez une carte supportant cette option ou bien un Pentium MMX. Reste alors l'habituel choix des contrôles qui sont le clavier, le volant, le pad, le joystick, les noms des joueurs, le nombre de concurrents adverses et les crédits. Ah, j'allais oublier : vous pourrez également accéder à un tableau mémorisant tous les records de tous les circuits, et ce dans les différents types de course.





Pour l'instant,
on ne peut
pas dire que la
version MMX
nous ait
vraiment
impressionnés.

Ah bon, il y en a plusieurs ?

Eh oui, et tout ça pour le même prix. En plus de la course simple et du championnat normal, un mode aléatoire permet de courir sur tous les circuits dans un ordre et dans des voitures choisis au pif. Mais si votre truc, c'est juste de battre des records, vous pourrez vous exciter avec le mode Contre la montre, qui permet d'exploser les chronos et de définitivement passer à la postérité quelque part sur votre disque dur. Bon, allons-y pour une course simple, histoire d'avoir une idée de ce que ça donne. Après avoir sélectionné votre circuit parmi les seize proposés, reste encore à décider de la tuture que vous conduirez. Celles-ci sont au nombre de huit, et chacune possède bien évidemment des caractéristiques techniques précises. Ainsi, des points sont-ils répartis entre différents domaines : l'accélération, les freins, l'adhérence, l'angle de braquage et enfin la vitesse de pointe. Si les réglages de base ne vous satisfont pas, il est possible de les modifier à tout moment et même de les tester sur un petit circuit fait tout exprès.

Le jeu est d'un design original, mais j'avoue cependant ne pas être tombé sous le charme des caisses. Attention, je ne dis pas qu'elles sont moches, mais tout simplement que moi, personnellement en tant que personne, je ne les trouve pas très, très belles. Sûrement une question d'accoutumance, comme on dit dans ces cas-là. Bon, vous voilà maintenant prêt à pourfendre le bitume de vos roues en acier inoxydable, et il est temps de montrer de quoi vous êtes capable. Votre vie en dépend, je vous le rappelle.

C'est pas trop tôt

Vous voici enfin sur la ligne de départ. Pas de doute, vous nagez en pleine ambiance Sfhitechpostapocalypse. Les bâtiments sont délabrés, inquiétants, style Blade Runner ou Alien, les routes complètement tordues, défoncées, voire carrément coupées sur certains circuits. Le ciel est rempli de nuages de couleur diverses

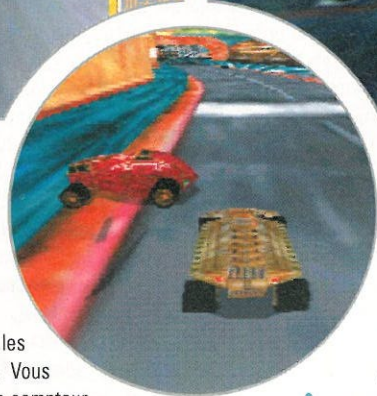
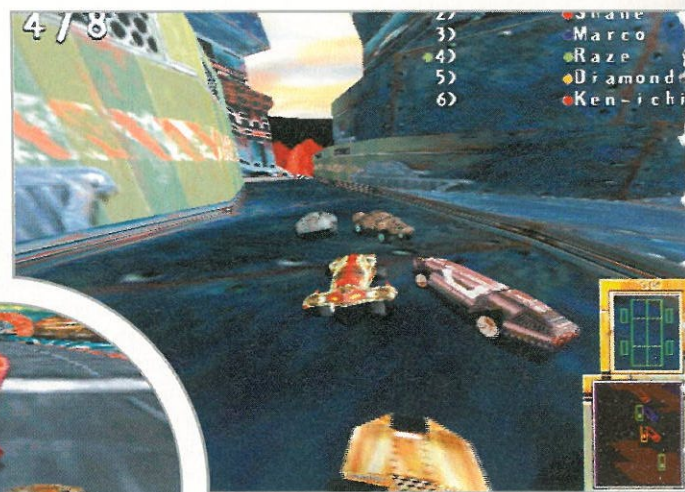


Remarque et tips !

La version MMX s'avère assez décevante en comparaison de ce qu'offre la version 3DFX. Néanmoins, le MMX accélère incontestablement l'affichage de POD, par rapport à un "simple" Pentium. En cas de manque de thunes, utilisez la technique basique mais efficace du découvert bancaire pour vous payer la 3DFX. C'est imparable.



Test Pod



suivant les niveaux, et de temps à autre, vous aurez droit au reflet du soleil au détour d'un virage (voir plus loin). Pour en finir avec les effets visuels, les voitures pourront laisser des traces de gomme sur la piste ou bien dégager de la fumée lors de freinages trop appuyés.

Sur la fenêtre d'affichage sont inscrites les principales informations vous concernant. Vous avez donc un compte-tours électronique, un compteur de vitesse, un radar arrière indiquant la position des autres pilotes, un indicateur de dégâts, et enfin différents chronos précisant votre temps au tour ainsi que votre position. Trois types de vue permettent de contempler l'action soit de l'intérieur de votre voiture, soit de l'extérieur (en fait, le jeu est alors en plein écran, car vous n'aurez droit à aucun tableau de bord).

Le décompte vient à peine de se terminer, et toutes les voitures s'élancent pour une dizaine de tours en moyenne. Première difficulté, éviter de se faire rentrer dedans par les autres tires. En effet, une simple petite poussette à l'arrière peut vous faire perdre le contrôle de la voiture... et un temps précieux. N'hésitez pas à faire de même si l'occasion s'en présente, mais vérifiez auparavant que votre carrosserie n'est pas trop amochée.

Si c'est le cas, il faudra de temps à autre faire un passage par les stands afin de réparer votre véhicule trop durement touché, sinon vos performances seront fortement diminuées. Une sorte de super contrôle technique super rapide et super pas cher, en quelque sorte. Le seul problème, c'est que les stands ne sont pas indiqués, et avant que vous ne connaissiez un circuit sur le bout des ongles, il faudra souvent perdre du temps à les chercher. Sinon, sachez que le tracé du circuit est rempli de pièges divers comme des tremplins, des virages à 180°, des bosses, des creux, des raccourcis qui n'en sont pas, enfin bref, il y a réellement de quoi faire.

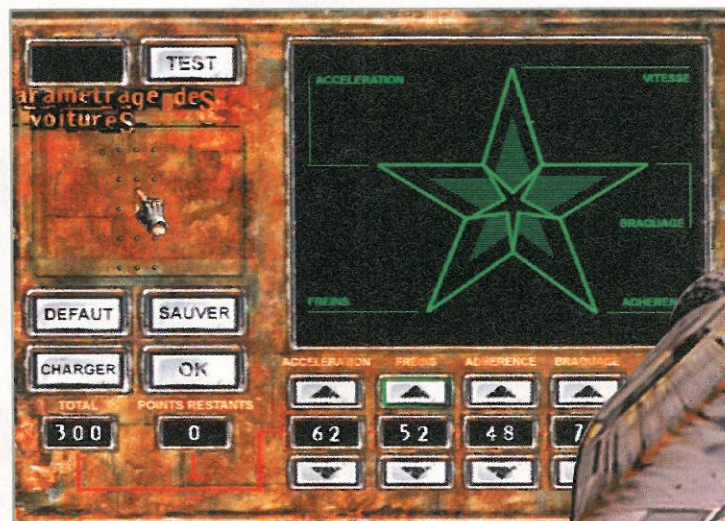
La bagnole réagit d'une manière très réaliste, et il ne sera ainsi pas rare de se retourner la tronche en prenant un tremplin sur deux roues, par exemple. Le jeu des suspensions est également réussi, et une série de gauche-droite appuyés risquera le plus souvent de vous faire partir en tête-à-queue. De ce point

**Vous pourrez
jouer jusqu'à huit
simultanément, que ce
soit en réseau local IPX
ou par Internet.**

de vue, les rebondissements sont donc nombreux, si j'ose dire. En revanche, ne vous attendez pas à utiliser une foule de gadgets divers et variés pour arriver à vos fins, car POD en est complètement dénué. Ni laser vengeur ni de mines salvatrices, seul votre instinct de pilote vous sauvera des situations scabreuses. Domage, car de ce fait votre voiture ne sera nullement "améliorable", et vous la garderez en état du début à la fin du championnat (excepté les réglages - bis repetita...). Nous avons donc affaire à un jeu de course pure, certes futuriste mais néanmoins d'une conception très classique. Un peu plus de fantaisie n'aurait pas été désagréable, mais POD sait se faire pardonner sur d'autres points.

Le choix des armes

En plus de la version Pentium de base, POD a été optimisé spécialement pour Pentium MMX et 3DFX. De ce fait, il est évident que la qualité de la réalisation du soft varie énormément d'une version à l'autre. Commençons par la version Pentium, histoire de faire les choses dans l'ordre croissant. Le jeu tourne sur un Pentium 120 minimum, mais il est évident que plus vous disposerez d'un processeur rapide, mieux cela vaudra. Néanmoins, cela reste tout à fait





■ POD

■ MACHINE PC CD ROM

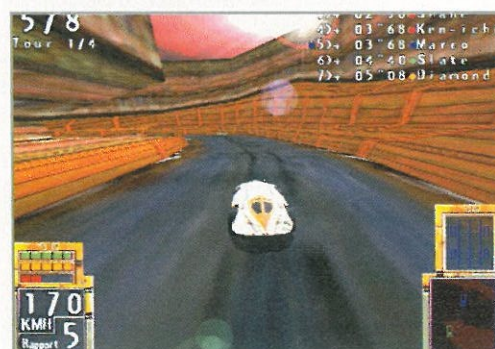
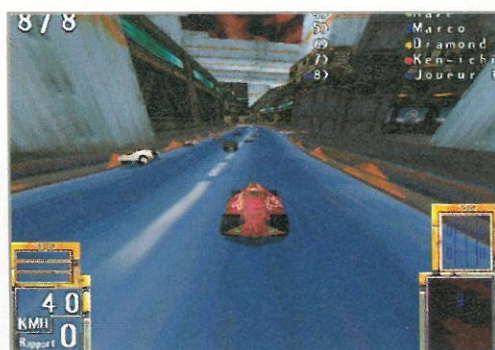
■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 150, 16 MO RAM, CD ROM 8X

■ ÉDITEUR UBI SOFT

■ DÉVELOPPEUR UBI SOFT FRANCE

■ TEXTE ET VOIX VF

■ NBRE DE JOUEUR 8 (IPX OU INTERNET)



Pour peu que vous
soyez équipé du
matos adéquat, vous
profiterez du son en
Dolby Surround.



jouable sur un Pentium 133 équipé d'une carte vidéo performante. En effet, les circuits sont pour le moins fournis en objets 3D, et tout cela demande un max de temps machine à votre bécane. Si jamais ça rame trop à votre goût, vous pouvez toujours réduire la taille de la fenêtre de jeu, opération qui, soit dit en passant, est très propre. De plus, différentes résolutions sont disponibles pour adapter la rapidité de l'animation. L'une d'elles utilise le principe d'affichage "d'une ligne sur deux", mais cela donne un peu l'impression de jouer en regardant à travers un store vénitien. On s'en passera donc sans trop se faire prier. Disons pour condenser que le jeu tourne honorablement sur un Pentium 200, mais c'est quand même loin d'être fluide.

Passons à la version MMX, dont POD est le premier jeu à utiliser les fonctions accélératrices. La différence entre le 200 MHz normal et le 200 MHz MMX est flagrante en termes de rapidité d'affichage. Le jeu s'avère désormais fluide et la voiture beaucoup plus agréable à diriger. De plus, la perspective est plus profonde, ce qui réduit nettement l'effet de clipping. Mais les différences s'arrêtent là, et pour l'instant, on ne peut pas dire que le MMX nous ait vraiment impressionnés. De manière générale, les deux versions précédemment décrites sont donc techniquement correctes, mais pas époustouflantes. Et encore, sur des bécane haut de gamme, je le rappelle.

La méga-claque, définitivement

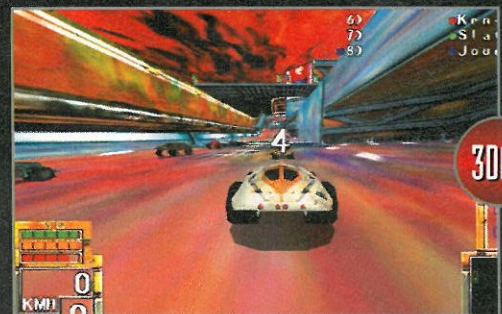
Là où tout bascule, où les fleurs poussent et Paris devient propre, c'est lorsque vous lancez la version 3DFX. Oubliez tout ce que vous avez pu voir auparavant, rien n'arrive à la cheville de ce qui est affiché sur l'écran de votre PC. C'est un peu comme si vous passiez du Cellier des Dauphins au Château-Laffite 76, comme si Pomme de Terre se lavait les dents ou encore si l'émission de Jacques Martin arrêta de squatter le dimanche après-midi. Le pied intégral, total, presque inhumain.

Tout d'abord, les textures bénéficient d'un anti-aliasing impeccable, technique qui transformerait un bitmap de crotte de caniche en parfaite texture d'ébène. De ce fait, les effets d'escalier disparaissent complètement, et le plaisir de l'œil est total. Mais là où la 3DFX enfonce définitivement le clou, c'est lorsque tout se met à bouger. L'animation est d'une rapidité et d'une fluidité dignes d'une machine d'arcade, et rien, absolument rien ne viendra ralentir le déroulement de la course. Et ce n'est pas tout, car des effets visuels ont été spécialement incorporés pour cette version. Ainsi, l'effet de halo lumineux provoqué par le reflet du soleil est une pure merveille, de même que les nombreux effets de transparence ou de réflexion qui ponctuent bon nombre de circuits.

S'il vous restait encore quelques sous sur votre compte, oubliez-les, vous les aurez dépensés à l'instant même où vous aurez vu tourner POD avec la 3DFX. Il est clair que la beauté de cette version justifie à elle seule l'achat du jeu, en tous cas cent fois plus que les versions "normales". Pour conclure, sachez que si POD Pentium est bien et POD MMX bien sympathique, POD 3DFX est lui tout simplement incontournable.

Fishbone

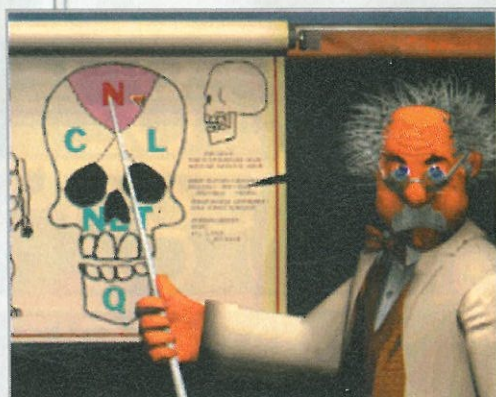
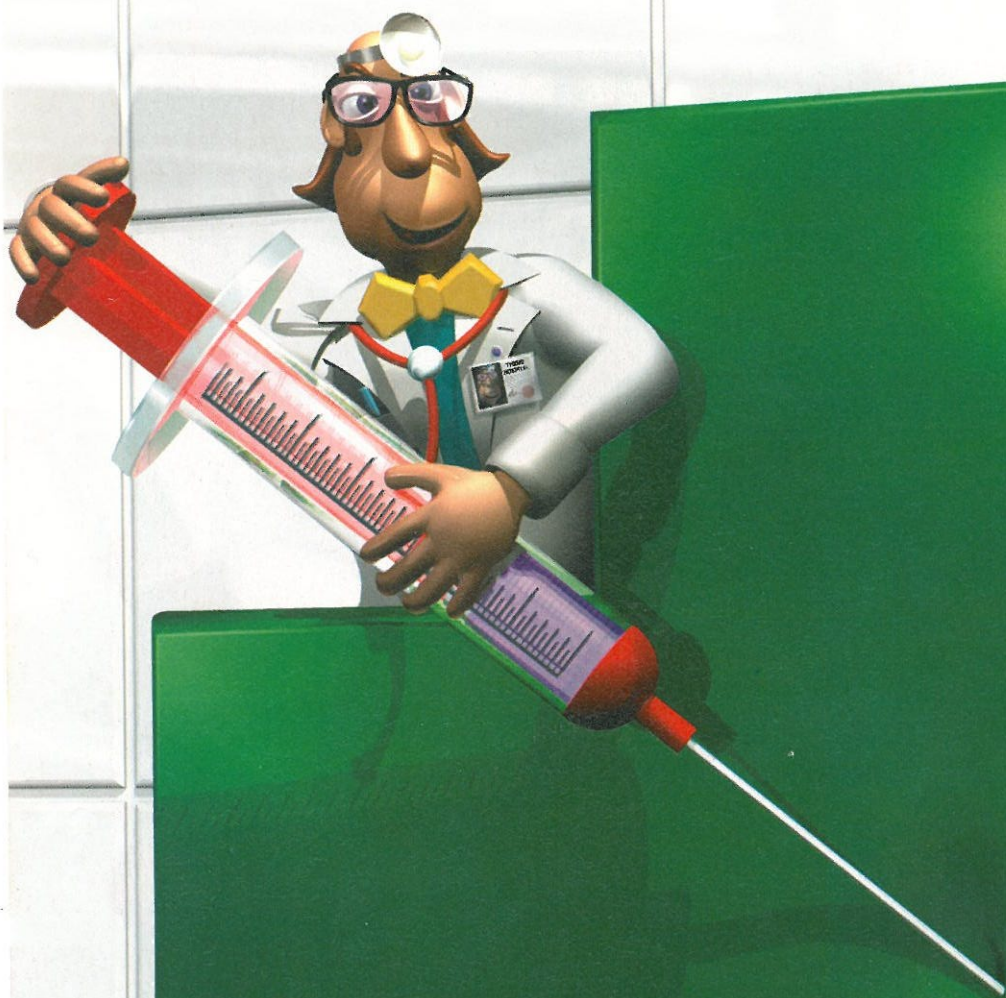
POD est le premier soft à utiliser le tout nouveau Pentium MMX. Bien que les améliorations soient remarquables en ce qui concerne la rapidité de l'affichage et le clipping (la perspective est plus étendue), on s'attendait quand même à mieux. Heureusement, la déception est vite effacée par ce qu'offre la version 3DFX. Le résultat est hallucinant et pour l'instant, le MMX est loin de faire le poids face à la carte magique. Pour résumer, mieux vaut posséder un Pentium 120 avec carte 3DFX qu'un Pentium 200 MMX. Maintenant, à vous de choisir, comme qui dirait. Petite remarque au passage : si la qualité de la version 3DFX saute littéralement aux yeux (schplaf!), la nuance entre les versions Pentium et Pentium MMX est surtout d'ordre technique. Désolé, mais, en dépit de nos efforts incessants, nous n'avons pas réussi à vous montrer des images qui bougent dans le journal.



- Les circuits originaux
- La version 3DFX
- Les goodies Internet
- Manque de fantaisie

TECHN.	78	DESIGN	80	INTÉRÊT	82	PENTIUM SIMPLE
TECHN.	70	DESIGN	80	INTÉRÊT	82	PENTIUM MMX
TECHN.	80	DESIGN	90	INTÉRÊT	88	PENTIUM + 3DFX

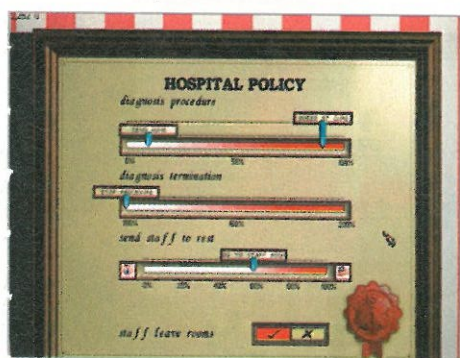
Test



Theme

Gestion débile - Tous joueurs - PC CD-Rom

Le titre le rappelle immédiatement :
Theme Hospital est le nouveau jeu Bullfrog dans la lignée de
Theme Park. Cette fois, vous aurez à faire prospérer un hôpital.
 Une simulation grinçante, où le but avoué est de se faire du fric sur
 le malheur des autres.



EN DEUX MOTS

Quel bonheur de voir
 tout ces gens malades
 aller et venir dans son
 hôpital à soi... Un plaisir
 ineffable que nous offre
 l'équipe de Bullfrog.
 L'humour omniprésent
 et la joie de créer son
 petit monde, selon ses
 propres choix
 esthétiques, font de
 Theme Hospital un
 véritable régal.

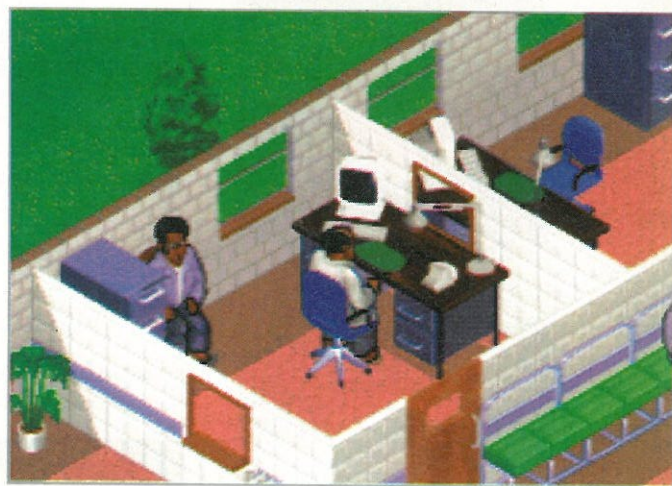
Où est-ce que j'ai bien pu mettre ce bout de papier, là, mon serment d'hippo-truc ? Impossible de mettre la main dessus. Je l'avais mis sous verre avant le déménagement, au fond d'un carton, je m'en souviens bien, je suis pas fou. Il faut bien que je décore mon nouveau bureau, là, que je rassure tous les ploucs du coin qui réclamaient cet hôpital depuis des années. Sinon, Dieu sait quelles rumeurs tout ces abrutis vont faire courir. Le voilà, votre hôpital. On vous le construit, tiens, je m'en occupe. Et c'est moi qui suis le grand patron qui gère tout ça. Vous allez pas être déçus, les ploucs.

Pignon sur prés

Je viens de faire le tour du propriétaire. Il n'y a que les murs et le toit pour l'instant. Ah oui, et une porte d'accès principal : c'est qu'il a pensé à tout, l'architecte, dites-moi. Les alentours de mon futur hôpital ne sont guère folichons, on dirait que le ministère de la Santé a racheté de vieux marécages asséchés. Sûrement que les ploucs du coin croyaient les lieux maudits, vaudoutés par un quelconque abruti, et personne n'osait y installer commerce. Saloperie de ministère... M'envoyer, moi, dans un bled aussi paumé. Ça va pas être facile de les attirer par ici tout ces pecnots, tiens. Dans quelle langue il va falloir le leur dire, qu'on leur veut que du bien, qu'on va les soigner, les rendre heureux. On est des médecins, des docteurs, c'est nous les gentils, regardez, on s'habille en blanc, comme dans la "Guerre des étoiles", hein, qu'est-ce que vous demandez de plus ? Hé, les gens, venez avec vos cartes bleues, on va arranger vos p'tits bobos, vous verrez, on est sympa.

Lutter contre le chômage

Allez, au boulot. Je vais commencer par engager du personnel, s'agirait pas que je fasse tout moi-même, là-dedans. Je déteste ça. Recevoir tous ces chômeurs qui se sont fait beaux pour l'occasion, qu'ont mis les beaux habits du dimanche comme s'ils



Hospital



Test

Theme Hospital



Un cadre agréable



▲ Pour construire une salle, vous commencez par définir sa dimension.



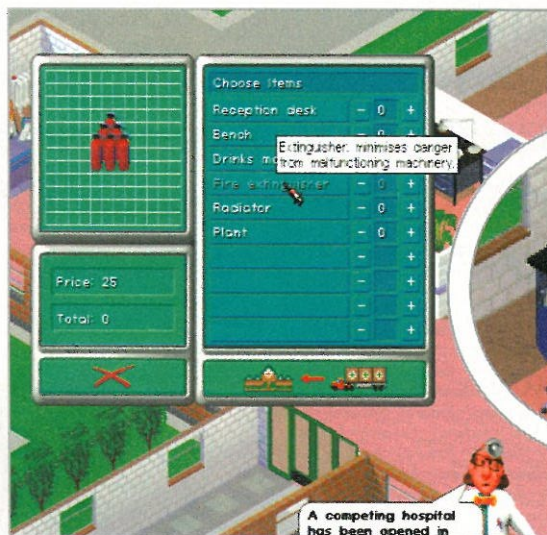
▲ Pensez à placer la porte d'entrée et les fenêtres.



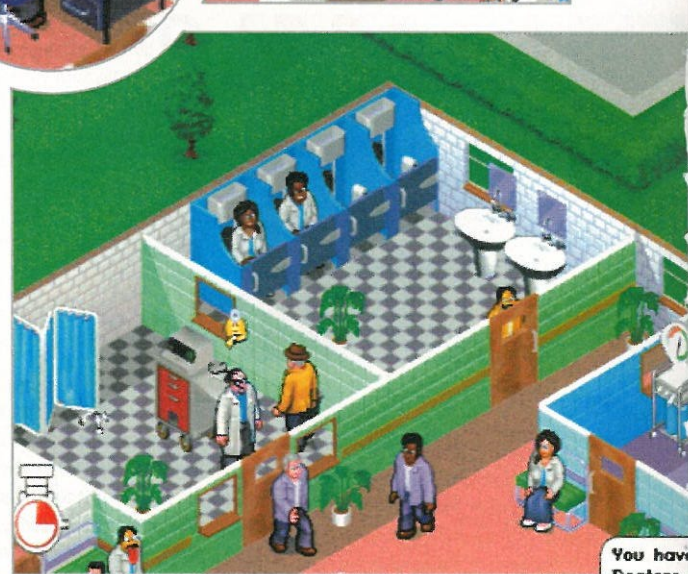
▲ Installez le matériel nécessaire au fonctionnement du service.



▲ Il ne manque plus que les médecins pour s'occuper des malades.



A competing hospital has been opened in



You have

allaient à la noce à Melun. Ils puent les parfums à dix balles achetés chez Leclerc, au rayon parfumerie où une pétasse trop maquillée les a persuadés que Senteur Ultime était ultra en vogue à Paris en ce moment, que même Vanessa Demouy ne sortait jamais sans s'en verser trois litres sous les aisselles. Ces gens qui se forcent à bien parler et utiliser des mots compliqués pour m'impressionner, ça m'agace. Avec leurs CV bidons jusqu'à la moelle, qui me crachent douze mensonges par phrase, prétendant qu'il faut absolument que je les engage, qu'ils sont les meilleurs. Ça m'énerve. J'ai bien envie de les claquer, tiens.

Il me faut une hôtesse d'accueil, comme on dit, pour diriger tous les nains qui vont débarquer dans mon hôpital, incapables de trouver leur chemin tout seul. J'en ai plusieurs qui se bousculent au portillon, je prends la moins chère, il faut continuer à sous-payer les gens, sinon quel plaisir j'aurais à gagner des fortunes, hein ? Je lui achète un comptoir également, avec une jolie plante pour calmer les visiteurs. Pas de chaise, ça la mate, elle restera debout toute la journée, dans trois ans elle aura ses premières varices. C'est un investissement sur l'avenir, un calcul à long terme, elle viendra se faire soigner à l'hôpital.

Choisir des spécialistes compétents

Il me faut aussi des médecins, évidemment. Alors eux, ils m'énervent encore plus que les plantes de l'accueil. Sous prétexte qu'ils ont fait

des tas d'études aux noms compliqués, faut qu'ils vous prennent de haut. Je me fais un petit plaisir, j'en reçois cinq que j'envoie chier copieusement, les roulant dans la boue, leur expliquant qu'ils sont trop minables pour bosser dans mon établissement, avant d'en engager un. Celui-là n'est pas trop cher, ça me va, et puis il a une sale gueule, il passera pas son temps à draguer mes infirmières au lieu de bosser. Il examinera les patients à leur arrivée avant de les diriger vers les services concernés.

Quelques infirmières, deux ou trois, qui s'occuperont d'administrer les "potions magiques" à ces saletés de malades, d'autres médecins spécialisés en psychiatrie ou en chirurgie, et voilà mon hôpital prêt à ouvrir ses jolies portes.

Une équipe dynamique

Vous aurez quatre types d'employés à gérer. Vous pouvez décider, à tout moment, d'en engager de nouveaux ou de virer les anciens. Vous avez les pleins pouvoirs. Chacun a ses capacités propres, ses caractéristiques et ses spécialités (pour les médecins : généraliste, psychiatrie ou chirurgie). Les descriptions des postulants aux différents postes sont absolument hilarantes, typiquement "humour anglais".



UN MÉDECIN



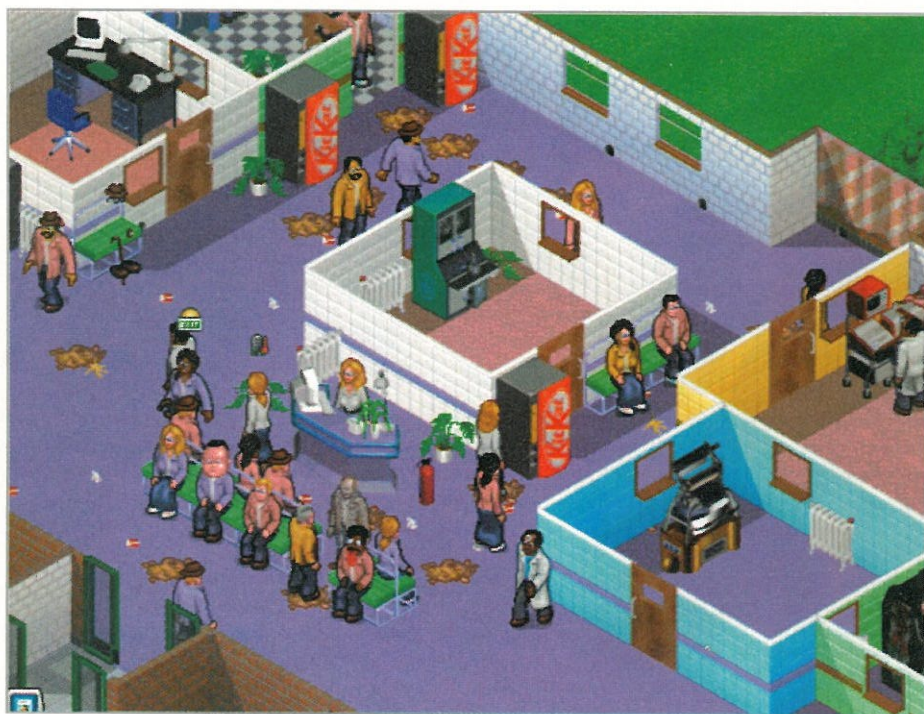
UNE INFIRMIÈRE



UN HOMME À TOUT FAIRE



UNE HÔTESSE D'ACCUEIL



▲ Là, c'est vraiment l'horreur. Vos malades ont foutu un bordel pas croyable, ils ont vomi partout. C'est une vraie porcherie, cet hôpital.

Aménager un centre très hospitalier

Ah non, pas encore, mince, suis-je bête, il faut que je construisse toutes les petites salles dans lesquelles mes abrutis d'employés vont trimer pour moi. Je ne vais pas les faire bien grandes, sinon ils vont se croire au Ritz, et un jour ils voudront prendre ma place (hé ho, j'étais à la vôtre avant... quand j'étais jeune). Pas trop de fenêtres non plus, ça risquerait de les rendre heureux, je déteste les gens heureux, ils m'énervent, les gens heureux, j'aime la maladie moi, les plaies, les cancers, les gens qui souffrent, agonisent. Mais pas ceux qui meurent, je ne suis pas cruel, c'est une source de profit en moins.

Voilà, ils ont leurs petits bureaux, mes gars... Bienfaiteur que je suis, j'ai même installé des radiateurs pour qu'ils ne se les gèlent pas trop. Et puis des plantes, pour décorer. Ça rassure, les plantes, ça fait tout de suite plus gai. Quelques bancs dans les couloirs pour que les impatients patients patientent sans trop se fatiguer (ils sont déjà mal en point), encore des plantes pour la joie, des distributeurs de boissons pour étancher leurs gentilles soifs (accessoirement je me fais une petite commission sur les canettes), et voilà, cette fois, mon charmant établissement est prêt à ouvrir ses portes à tous les toussoux, souffreteux, crachoteux, fiévreux et créveux de la région. Venez, venez donc.

A l'écoute de ceux qui souffrent

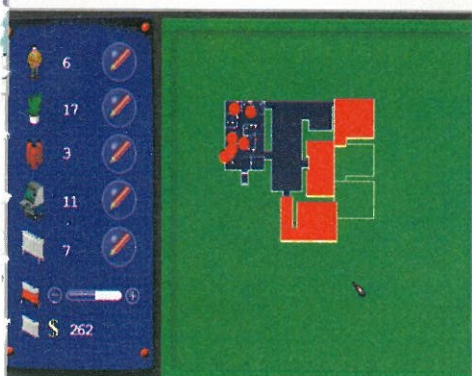
Voilà, c'est le bordel. On ne peut pas leur faire confiance, aux gens. C'est pas possible. Nous sommes à peine ouverts depuis un mois, et voilà que les couloirs de ce joli établissement ressemblent à une décharge publique : canettes vides qui traînent par terre, papiers gras, et innombrables flaques de vomi. Ils peuvent pas être malades dans des bassines, les malades, et pas dans les couloirs ? C'est pas vrai...

Avec leurs conneries, je suis obligé d'engager des gens, moi, des chômeurs en plus, des hommes à tout faire pour nettoyer ce bordel. Et j'aime pas ça, les gens, et puis il faut les salarier, écouter

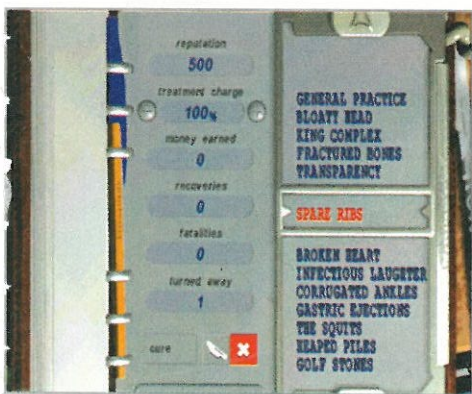
Réseau hospitalier : le virus de la concurrence

Bien qu'excellent en solo, Theme Hospital propose aux nantis ou aux chanceux d'affronter d'autres joueurs humains. Vous pouvez donc jouer à deux si vous possédez deux PC, en les connectant par liaison série, ou en vous passant un petit coup de fil grâce à vos modems respectifs. Si vous disposez de quatre ordinateurs en réseau IPX, hop, vous pouvez alors jouer à quatre (logique). Le déroulement du jeu reste le même, à quelques petits détails croustillants prêts.

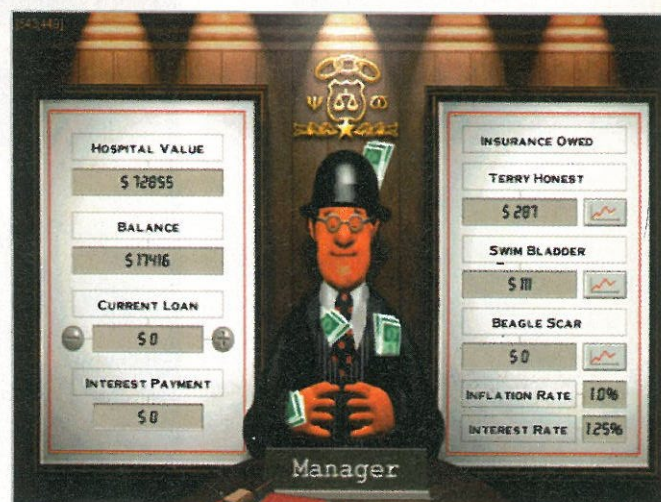
D'abord, chacun dirige son propre hôpital, et les centres hospitaliers sont à proximité les uns des autres. Ainsi, vous vous battez pour la même communauté de malades. Le but est de se faire plus de fric que les autres, ou de soigner un nombre donné de malades en un temps donné. Les arrivées de VIP ou les urgences sont proposées à tous les joueurs simultanément, c'est le joueur le plus rapide à les accepter qui les recevra. Vous pouvez aussi refuser des malades particulièrement galères à soigner, et leur conseiller un hôpital adverse. Le but étant alors de surcharger vos petits camarades. Mais attention, s'il s'en sort et réussit à bien les soigner, il se fera encore plus de fric. Le renvoi est particulièrement vicieux quand il s'agit de maladies hautement contagieuses. Quand un joueur veut acheter une parcelle de terrain libre, une mise aux enchères s'engage alors. À vous d'être le plus offrant (ou de bluffer juste assez pour ruiner le voisin). Les joueurs peuvent également tenter de débaucher les employés de leurs adversaires, en engageant une guerre des salaires (ah, les joies du vrai libéralisme british...). Et enfin, l'arme la plus fourbe mais aussi la plus drôle : vous pouvez acheter des bombes à saletés et les envoyer dans les couloirs de vos charmants voisins. Ces bombes mettent un certain temps à péter, et si votre adversaire les repère à temps, il peut alors les envoyer à quelqu'un d'autre et ainsi de suite jusqu'à ce que les saletés et répandent tout un tas de saloperies. Ces saletés nuisent à la réputation de l'établissement et peuvent même, si vous êtes chanceux, provoquer une vague de malades vomissants chez votre concurrent. Theme Hospital en réseau est particulièrement original parce qu'on n'affronte pas ses adversaires directement, de front, comme dans Doom ou Duke Nukem 3D, mais par l'intermédiaire de gens malades. Particulièrement jouissif.



▲ Voici la carte des environs de votre hôpital, avec les lotissements de terre à vendre et diverses statistiques. Particulièrement important en mode multijoueur.



▲ Tout est réglable selon vos bons désirs. Vous déciderez ainsi du prix à payer par vos clients pour tel ou tel soin rendu.



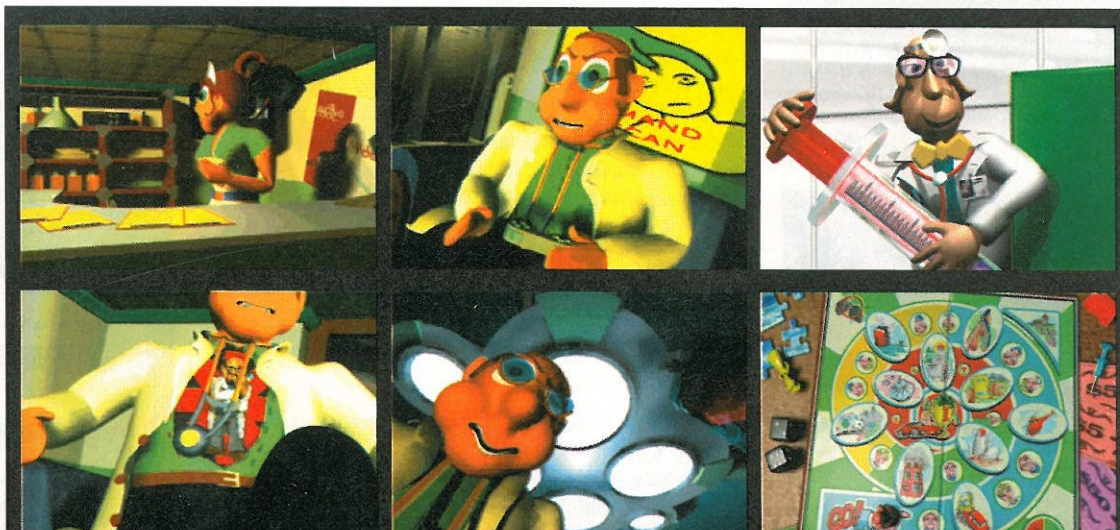
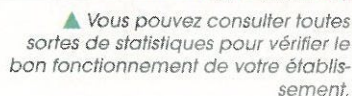
Theme Hospital



leurs petits malheurs, faire la discute sur le beau temps quand on les croise dans le couloir. C'est insupportable.

Et les clients ont le culot de se plaindre, à ce qu'il paraît. L'établissement ne leur plaît pas, il n'y fait pas assez chaud, faut que je pousse le chauffage central d'un cran encore, et que j'installe des radiateurs supplémentaires dans les couloirs. Ils savent combien ça coûte par mois de chauffer 800 m², hein ? Et ils veulent plus de plantes encore, pour que ce soit joli. Qu'est-ce que c'est que cette obsession pour les plantes vertes ? C'est pas vrai, mince, c'est pas une discothèque ici, on n'est pas là pour rigoler, on vient pour souffrir en silence, pas pour se raconter des blagues et passer du bon temps en se tapant sur les cuisses. Y a des gens qui meurent ici, un peu de décence, nom de Dieu.

Ils commencent à me coûter des fortunes, tout ces sales hypocrites. Si ça continue, je vais être obligé d'emprunter de l'argent à la banque. Plutôt crever que de donner de l'argent à ces escrocs. Parce qu'en plus, j'ai mes saletés d'employés qui s'y mettent, maintenant. Messieurs dames veulent des augmentations, prétendent qu'ils sont entrés dans la profession pour



Que ce soit en introduction du jeu, à travers les menus ou lors d'événements importants, les scènes d'animation qui émaillent Theme Hospital sont toujours magnifiques et très drôles.

COMMAND

IMAGINA INFO

ALERTE ROUGE

PRIX IMBATTABLES

PROMO
DU
MOIS

N°1
DU
MULTIMEDIA

MYSTIQUE
4 Mo



1029 F

3D
MONSTER



1649 F

APOCALYPSE
3D + jeux




1629 F

MÉMOIRE
8 Mo - 16 Mo



219 F 8 Mo
469 F 16 Mo

MYSTIQUE
2 Mo




799 F

CPU
INTEL 166 MMX




2849 F

CPU
CYRIX 166+



1039 F

MODEM
US ROBOTICS



1099 F EXT

MÉMOIRE		
Mémoire 4 Mo EDO	129	
Mémoire 8 Mo EDO	219	
Mémoire 16 Mo EDO	469	
DISQUE DUR		
2,1 Go Quantum Fireball	1719	
2,1 Go Quantum Bigfoot	1629	
3,2 Go Fireball	2019	
Rack amovible IDE	99	
Lecteur de disquette	159	
CARTE VIDÉO		
Mystique 2 Mo OEM	799	
Mystique 2 Mo + jeux	949	
Extension 2 Mo Mystique	319	
Mystique 4 Mo OEM	1029	
Mystique 4 Mo + jeux	1149	
S3 trio 64V+ 2 Mo	219	
Apocalypse 3D 4 Mo + jeux	1629	
3D Blaster 2 Mo	1389	
ATI X-pression 2 Mo	729	
3D Velocity 4 Mo	1249	
3D Monster 4 Mo	1649	
3D Monster 4 Mo + jeux	1899	
3D Rigueous Orchid + jeux	1989	
3D Diamond Stealth	229	

MONITEUR		
14" NECH 0,28 p	1450	
15" NECH 0,28 p	1990	
15" SONY 100 SX 0,25 p	2790	
15" SONY 100 SF 0,25 p	3190	
15" NOKIA 445 XA 0,25 p	3390	
17" NECH 0,28 p	3390	
17" MITSUBISHI 0,26 p	3990	
17" NOKIA 447 E 0,25 p	4890	
CARTE MÈRE		
ASUS TECH T2P4 512 Ko	1099	
MSI 5129 512 Ko	919	
MSI 5129 256 Ko	789	
CPU		
INTEL 133	1069	
INTEL 150	1279	
INTEL 166	2299	
INTEL 200	3869	
INTEL 166 MMX	2979	
INTEL 200 MMX	4399	
CYRIX 166+	1039	
CYRIX 200+	2389	
Ventilateur	39	
CD-ROM		
8x PANASONIC	669	
12x PIONEER	949	
DVD PIONEER	229	

BOÎTIER	
Mini Tour	269
Moyenne Tour	399
Grande Tour	449
CARTES SON	
Sound Blaster 16 values PnP	399
Sound Blaster 32 PnP	639
Sound Blaster AWE 64	1049
2 x 50 watts	119
2 x 120 watts	229
2 x 240 watts	289
SOURIS	
Mitsumi	49
Microsoft (OEM)	135
Logitech 3 boutons	139
DIVERS	
CD ROM vierge	45
ALERTE ROUGE	339
Volant Pédalier	389
Microsoft Side Winder	149
Microsoft Side Winder Pro	399
Logitech WinMan	229
Logitech WinMan Warrior	499
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	199
Clavier 105 t. Microsoft	390

RESEAU	
Compatible NE2000 ISA	159
Compatible NE2000 PCI	249
Bouchon	15
Câble (le mètre)	4
Connections BNC (2)	15
MODEM	
OLITEC 33600	1390
US Robotics 33600 int.	869
US Robotics 56000 ext.	1099
ORDINATEUR DU MOIS	
Cyrix 166+ avec ventilateur	
Carte mère MSI 256 Ko	
HD 2,1 Go Quantum Fireball	
Vidéo S3 Trio 64V+ 2 Mo	
Mémoire 16 Mo EDO	
Souris Microsoft	
Clavier 105 touches BTC	
Ecran 14 pouces SVGA	
Sound Blaster 16 Values PnP	
CD 8x Panasonic - HP 2x50w	
Windows 95 CD + licence	
7890 F	

Informations données sous réserve d'erreur et susceptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.

FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 49 F
2 à 5 kg : 69 F
5 à 10 kg : 89 F
10 à 25 kg : 129 F
En option :
Contre remboursement +41 F

☎ **05 46 28 20 20**

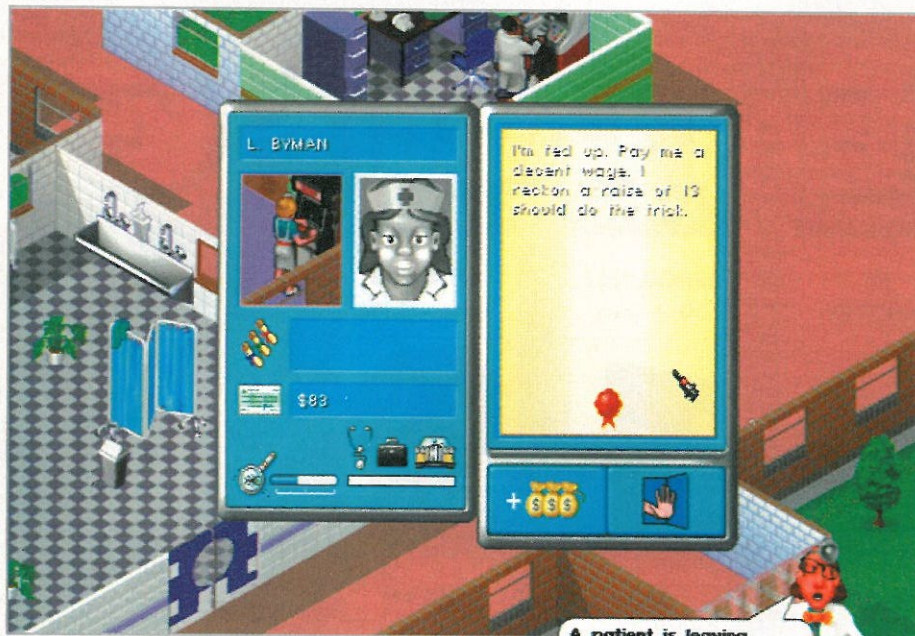
IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE
Fax : 05 46 34 11 56 - E-MAIL : imagina@infonie.fr
Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA
assemble
votre PC
159 F



WESTWOOD
STUDIOS

Theme Hospital



s'en mettre plein les fouilles, que c'est leurs parents qui les avaient conseillés. Hé ho, c'est moi qui m'en mets plein les fouilles ici ! Comme je suis énervé, j'en vire deux ou trois au hasard, à la tête du client, et j'engage des gens moins qualifiés mais moins chers. Ça leur apprendra à écouter leurs parents, à ces morveux.

Et surtout, soigner son image



La réputation de mon gentil hôpital en a pris un coup là, faut que je réagisse si je ne veux pas voir les lieux désertés à jamais, aussi bien par les travailleurs que les malades. Faut dire qu'il y a eu pas mal de morts mystérieuses, ces derniers temps. Ça la fiche mal. On va contenter tout le monde. Le personnel d'abord. Je leur construis une belle salle de repos, parce qu'ils prétendent être fatigués et refusent de bosser douze heures par jour sans faire de pause. Une belle salle bien calme avec de beaux canapés, une télé pour finir de les lobotomiser et les empêcher de trop réfléchir, deux trois plantes à droite à gauche (encore ces satanées plantes vertes), et même un billard pour consolider l'esprit de corps et la camaraderie entre employés (rien que d'y penser, ça me dégoûte, tiens). Je file même une ou deux primes à droite à gauche, aux plus vociférants. Faut savoir faire des concessions, de temps en temps.



Bon, les malades maintenant. OK, j'avais oublié de construire des toilettes dans mon hôpital. L'erreur est humaine, non ? Ils sont pas tous tellement malades que ça, ils peuvent rentrer faire leurs besoins chez eux. Dehors, dans la forêt, dans les marais, dans des boîtes ou dans des sacs plastiques, j'en sais rien moi, avant de venir dans mon bel hôpital. Allez, va pour des toilettes, avec des chouettes lavabos et des miroirs pour qu'ils se recoiffent et se remaquillent avant de retourner se faire tripoter par le personnel hospitalier.



Il faut que je rachète du matos également, et que j'engage de nouveaux médecins. De nouvelles maladies n'arrêtent pas de se déclarer, et mon hôpital n'est pas équipé pour. Il va falloir construire d'autres salles flam-bant neuves. J'ai plus de place moi, les locaux sont trop petits. Allez, ça me fend le cœur, mais je vais être obligé de dépenser tout l'argent que j'avais mis de côté pour acheter plus de terrain. Ça va me coûter une fortune, ces bidules hi-tech. Allez, m'en fous, je vais augmenter les prix de toutes les consultations, de tous les soins. Et puis je vais baisser le chauffage, tiens. Et je vais virer deux ou trois personnes encore, des infirmières. Et le premier malade que je croise dans le couloir, tiens, je le vire aussi. Faut pas m'énervier.

Seb.

Les malades et leurs maladies

Les maladies que vous aurez à soigner dans Theme Hospital sont toutes fictives, inventées, et sacrément débiles. Pour notre plus grand plaisir. Des gens avec de grosses têtes, d'autres qui se prennent pour Elvis (syndrome King), d'autres encore qui ont d'énormes langues pendantes, ou qui sont tout transparents, sans compter les diverses fractures ou troubles de la personnalité. Je ne vous dévoile pas les noms des très nombreuses maladies, le plaisir du jeu vient en grande partie de leur découverte et de la lecture de leurs causes ou de leurs symptômes.

Certaines de ces maladies nécessitent des machines particulières pour être guéries. C'est l'occasion alors d'animations particulièrement grotesques et très bien foutues, où l'on voit praticien et patient s'agiter solement. Un vrai bonheur.



Monsieur à vraiment une trop grosse tête. On lui a diagnostiqué une Tête Enflée.



Votre médecin l'installe dans sa belle machine, et lui crève la tête avec une épingle...

Avant de la lui regonfler avec une pompe à vélo.

- + les graphismes cartoon et les animations des personnages.
- + le mode réseau original.
- + les maladies débiles et leurs descriptions.
- + je vois pas là, j'ai tout aimé.

TECHN. 82 DESIGN 84 INTÉRÊT 88

si PlayStation™

M A G A Z I N E

était une **boisson**

Cela donnerait



de **l'énergie pure !**

N°8
à consommer
le
7 mars



Prenez de la vidéo avec de vrais acteurs, ajoutez des énigmes, saupoudrez d'un bon scénario, plongez le tout dans un monde Cyberpunk, et vous obtiendrez Ripper.

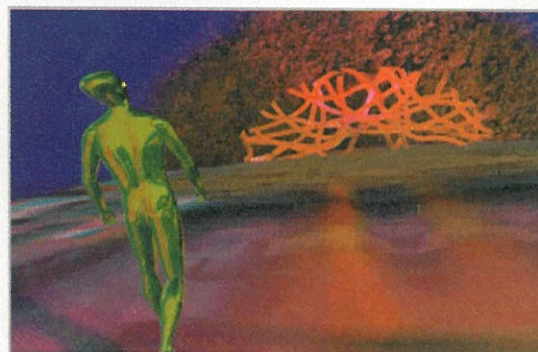
Ripper

Aventure - Tous joueurs - Mac CD-Rom



EN DEUX MOTS
Doté d'un scénario motivant, ce jeu mêle habilement film, animations 3D et énigmes. Bref, une vraie petite merveille.

Eh oui, une fois n'est pas coutume, voilà un jeu d'aventure avec de vrais acteurs où on ne se contente pas de regarder l'écran en cliquant négligemment dans ce qui est censé correspondre à quelque chose d'interactif. Non, Ripper est loin de ressembler à ce genre de jeu. Mais situons tout d'abord l'action. Nous sommes en 2040, et vous incarnez Jake Quinlan, journaliste au "Virtual Herald" spécialisé dans les affaires criminelles. Tout irait bien si un malade (aussi appelé Serial Killer) ne s'attaquait pas à de nombreuses victimes tout comme l'avait fait Jack l'Éventreur (Jack The Ripper). Ce détraqué s'en est pris à votre collègue et néanmoins (petite) amie, la charmante Catherine ; elle s'en est miraculeusement sortie, mais dans un bien piteux état... Au cours de votre investigation, vous allez rencontrer de nombreux personnages, dont le caractériel détective Vincent Magnotta, interprété par Christopher Walken. Le jeu des acteurs est très crédible, et les séquences vidéo ont été réalisées avec un soin digne d'une production cinématographique. D'autant plus que les dialogues sont eux aussi à la hauteur. Mais le jeu ne se résume pas à ces scènes, et il y a égale-



ment une partie exploration et résolution d'énigmes. Tout d'abord, les déplacements sont effectués en 3D précalculée (comme dans 7th Guest) et il n'est pas rare de voir bouger un personnage en même temps que s'effectue le mouvement de caméra. Résultat : on se trouve réellement plongé dans les superbes décors du jeu. Ensuite, les énigmes sont parfaitement intégrées à l'aventure. Loin d'être triviales, elles ne sont cependant pas insolubles pour peu que l'on fasse fonctionner ses neurones et que l'on observe bien les lieux que l'on visite. Trois niveaux de difficulté sont disponibles. Pour corser le tout, quelques séquences d'arcade ont été intégrées, avec aussi trois niveaux possibles. Des musiques d'ambiance vous accompagnent tout au long de votre enquête, même si elles deviennent parfois inaudibles. Graphiquement, le jeu est une réussite. L'écran de changement de CD (le jeu en fait six !) s'intègre parfaitement. De même, les plongées dans le CyberEspace donnent lieu à des graphismes assez déconcertants, mais très originaux. Enfin l'interface, de type "pointer-cliquer" est assez intuitive, même si parfois on sort d'un écran par un "Esc" plutôt qu'en cliquant.

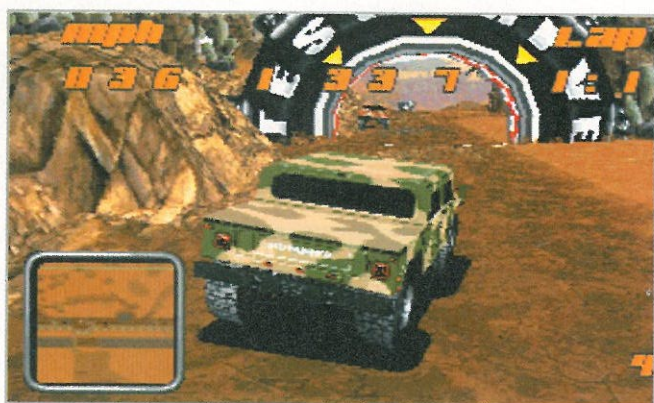
Tibérius



- ✚ Le scénario et l'ambiance générale
- ✚ La durée de vie
- ✚ La bonne intégration film/énigmes
- ✚ Le graphisme très réussi
- ✚ De nombreux ralentissements des vidéos, lors des accès au CD
- ✚ Pixels noirs dans les vidéos
- ✚ Beaucoup de changements de CD
- ✚ En anglais uniquement

TECHN. 65 DESIGN 78 INTÉRÊT 77

◀ Votre ordinateur de poche vous sera bien utile.



Ma mère vient d'entrer dans ma chambre et me demande :
"Qu'est-ce que tu fous encore, éveillé à trois heures du matin ?".
Et je lui réponds : "Du 4 x 4, 'man." Puis elle ferme la porte en marmonnant que je travaille trop.

Test Drive Off Road

Course de bagnoles - Tout public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Test Drive Off Road est une course de 4 x 4 qui manque de fun. Radicalement orienté Arcade, le jeu est trop lent, ni spécialement joli ni spécialement intéressant : un soft moyen qui ne concurrence pas Monster Truck Madness.

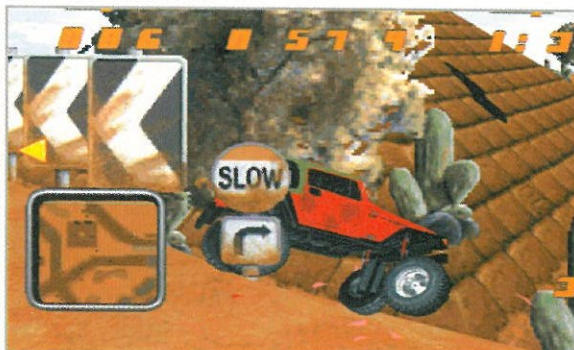


Quatre bagnoles sont proposées, mais leurs caractéristiques ne sont pas détaillées.

C'est assez déçu. Test Drive Off Road n'est pas un mauvais jeu, mais quand même Monster Truck Madness lui est supérieur (et déjà je n'avais pas beaucoup aimé Monster Truck Madness, bien qu'amateur du genre, ou justement à cause de ça...). Bref, c'était quand même bien parti. Ça démarre à fond les ballons sur une musique grunge tout à fait potable. Test Drive Off Road est franchement orienté arcade : vitesses automatiques, quatre touches pour conduire la bagnole, aucune gestion des pannes, et unique accident pouvant temporairement vous immobiliser : le tonneau. On se retrouve alors une toute petite seconde les quatre pneus en l'air, et hop c'est reparti. Le but du jeu est d'arriver premier, mais le circuit, en fait, on s'en fout. Vu que c'est du off road, il suffit de passer des drapeaux dans le bon ordre ; en dehors de ça, on a tout loisir de couper à travers champs. Quatre bagnoles sont proposées, en versions customisées de la mort : Hummer, Wrangler, Land Rover Defender 90 et Chevrolet Land Chevy C71. On peut même choisir la couleur de la carrosserie. Et puis on peut jouer à deux sur un écran splitté horizontalement. Tout ça, c'était plutôt fait pour me plaire, parce que les simulateurs de bagnoles rigoureux me prennent assez vite la tête.

Et puis je me suis ennuyé...

Je vais encore passer pour une tête de lard, mais mince, je ne me suis pas marré avec ce jeu. D'abord la tenue de route est vraiment bizarre. La caisse glisse tout le temps, elle grimpe sur certains obstacles avec une facilité déconcertante, tandis qu'un bête remblais ou un minuscule



▲ Douze circuits, très différents et intéressants. Rien à dire de ce côté-là.

tas de pneus l'arrête tout net. C'est frustrant : voilà un jeu de off road qui donne envie d'aller partout. On passe devant une pyramide, et on se dit : "Chouette, j'avais grimper en haut de la pyramide !" ; mais non, votre voiture bloque en bas parce que ça n'est pas prévu par le soft. Et puis j'ai la sensation que l'ordinateur triche : il ralentit quand on est trop à la bourre et se met à conduire comme un dieu dès qu'on passe premier de la course. Pire, le moteur est plutôt lent, tout particulièrement en S-VGA, tandis que le graphisme est vraiment moche en VGA. Alors à choisir entre la peste et le choléra... ben, j'ai choisi le S-VGA, pas trop laid mais lent, même sur Pentium 150. Oublions la vue de l'intérieur, moche et lente à la fois, et dont le tableau de bord bouffe la moitié de l'écran. Pas de bol, c'est généralement ma préférée pour conduire. Le soft ne prend pas en compte les cartes accélératrices et ne propose pas d'option réseau. Au bout du compte, je me suis assez vite ennuyé, constat alarmant pour un jeu.

Monsieur Pomme de terre

- Le principe du jeu : de l'off road traité sous un angle purement Arcade.
- La possibilité de jouer à deux sur un écran splitté horizontalement.
- Douze circuits, différents et intéressants.
- Le moteur est trop lent.
- Pas d'option réseau, pas de carte accélératrice gérée.
- La tenue de route est bizarre et la gestion des obstacles arbitraire.

TECHN. 60 DESIGN 60 INTÉRÊT 65

▲ La plupart des circuits présentent des raccourcis. À vous de les trouver. Attention, les caisses jouées par l'ordinateur les connaissent aussi.

Destiny

Clone de Civilization - Pigeons - PC CD- Rom

EN DEUX MOTS

Plus une erreur qu'un jeu, Destiny tente de nous faire croire, par une profusion de menus et d'options, qu'il est un jeu d'une grande profondeur. Cette confusion ne dupe personne : Destiny est faible.

Destiny, ce titre, bon sang, ça vous rappelle pas une chanson inoubliable ? C'était un slow guimauve interprété par Guy Marchand. Ils dansent dessus, dans "Le Père Noël est une ordure"... un truc du style :

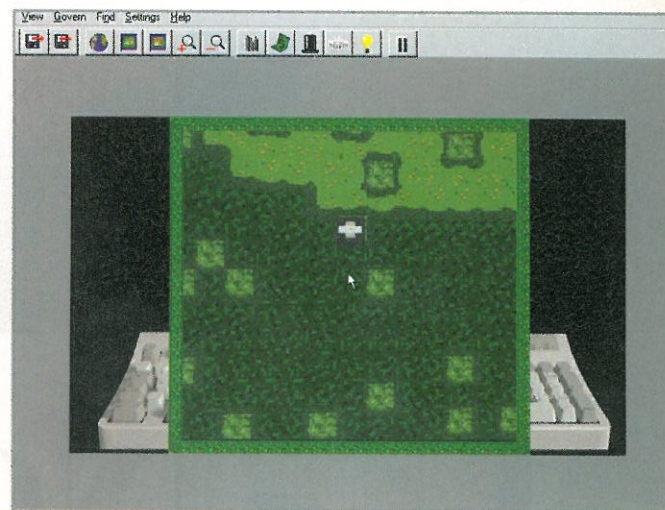
Destinée, on était tous destiné

À s'aimer sans s'demander pourquoi...

Toi et moi... dans la vie...

Le jeu présente les mêmes qualités que la chanson : un concentré de rien. Plagia infecte de Civilization, Destiny se caractérise par une interface immonde, presque inutilisable, qui rame sous P166. "Pénible" est un mot faible pour qualifier les menus qui la composent. Le jeu prétend atteindre un très haut niveau de réalisme, mais cumule bourdes, incohérences, bugs et lourdeurs en tout genre. Tout le plaisir ludique est censé venir des découvertes technologiques qui feront évoluer votre tribu de l'âge de pierre à l'ère spatiale (waouh, enfin une idée neuve !). Or, c'est l'aspect le plus raté du jeu. Jouer à Destiny tient du châtement corporel. Je préfère encore manger la moumoute de Guy Marchand.

Monsieur Pomme de terre



✚ L'espoir qu'il s'agisse malgré tout d'un bon jeu aura tout de même duré une heure.

■ La déception qui a suivi, profonde.

TECHN. 20 DESIGN 25 INTÉRÊT 40

Joystick

EIDOS INTERACTIVE

Recevez 1000 demos d'Eradicator

en renvoyant ce bon à découper à l'adresse suivante :

Joystick Concours Eradicator

2, rue Gambetta

10578 Marigny Le Chatel Cedex



Un tirage
au sort désignera
les mille
vainqueurs.

- ☐ Oui, je désire recevoir GRATUITEMENT le CD de demo d'Eradicator (PC). Merci Joystick ! Merci Eidos !
☐ Non, je ne veux pas du CD d'Eradicator (et j'ai perdu un timbre...).

Nom : prénom :
 Adresse :



La génération **Goldorak** a son monument : BattleTech, le jeu de robots géants. Avec G-Nome, 7th Level va essayer de nous séduire grâce à un concept très orienté action.

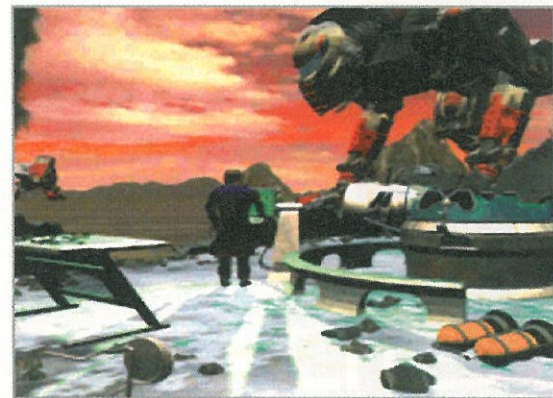
G - Nome

Action BattleTech - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Pas de gestion financière, pas de jeu de construction où on peut assembler ses robots. L'accent est mis ici sur les missions, la baston et l'environnement 3D de toute beauté. Le jeu en solo est plutôt difficile, mais en multijoueur, G-Nome bénéficie de trouvailles amusantes.

Planète Ruhelen, orbite haute. An de grâce 2225. Super travelling sur la couchette spatiale de Joshua Gant, sergent de l'Union. Pov' gars, Joshua. Ses nuits ne sont plus ce qu'elles étaient. Depuis qu'on l'a désigné pour LA mission, il se réveille en criant, les draps trempés, le souffle court. Joshua se redresse péniblement. Il s'assoit sur le bord du lit, ouvre une boîte d'anti-dépresseurs martiens et avale d'un seul coup les derniers comprimés. Des images terribles rebondissent dans son cerveau. C'est toujours le même cauchemar. Les lézards humanoïdes sont là. Joshua court pour leur échapper. Mais ses pieds sont comme englués. Impossible de bouger. Il veut crier pour se soulager. Mais aucun son ne sort. Un souffle pestilentiel l'entoure : les lézards refoulent grave du goulot. Ils commencent à se déshabiller en s'envoyant des plaisanteries bien grasses. Joshua se débat sans succès. La scène atteint son paroxysme. Tout bascule. Finalement Joshua s'abandonne, résigné, et une douce moiteur l'envahit alors qu'il se réveille, honteux et tout mouillé. Je peux vous assurer, pisser au lit en apesanteur, c'est rarement un cadeau. Faire de pareils cauchemars non plus. Alors Joshua se dit qu'il serait temps que le héros prenne les choses en main. Le héros, hé hé, c'est vous ami lecteur. Or c'est bien connu, le lecteur n'a peur de rien, car le lecteur a vaincu ses problèmes d'incontinence.

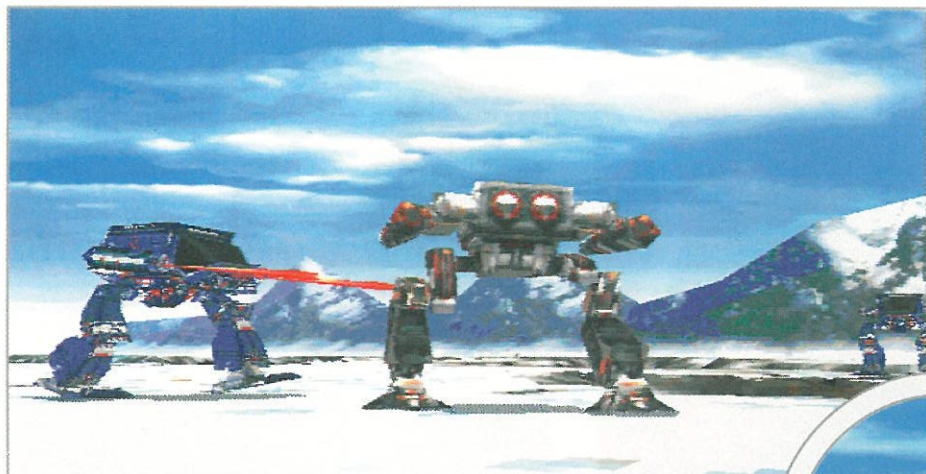


Ailleurs dans le temps et l'espace

Mechwarrior d'Activision (l'autre jeu de robots) bénéficiait du background de BattleTech de la FASA. Pour G-Nome, les développeurs de 7th Level ont créé un univers original. Aux confins de l'Union, se trouve le système Phygos, riche en minéraux. Sur Phygos, 4 civilisations se cherchent des noises : les humains, les mercenaires Bendian, les Darken et ces enfoirés de Scorp. Les services de renseignements de l'Union sont au courant des recherches génétiques secrètes des Scorp. On les soupçonne d'avoir créé de toutes pièces un super guerrier en forme de lézard : le G-Nome. Contre sa volonté, et contre l'avis de la femme de chambre, Gant est affecté à la mission. Il doit rassembler une équipe d'experts composée de Stephen Kylie, un copain de régiment, le docteur Victoria Thane, une célèbre scientifique et Jack Sheridan, l'ennemi juré de Joshua mais aussi le meilleur expert des tactiques militaires des Scorp.

◀ Un moteur 3D séduisant : celui de Criterion Software, déjà employé dans de nombreux jeux.

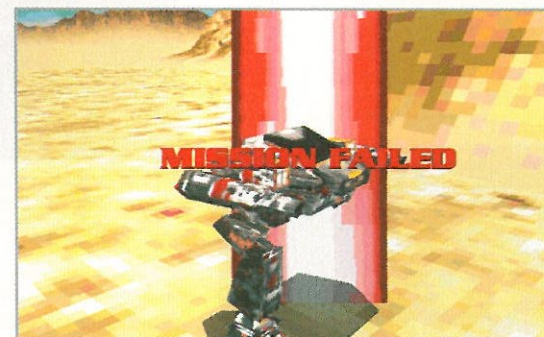
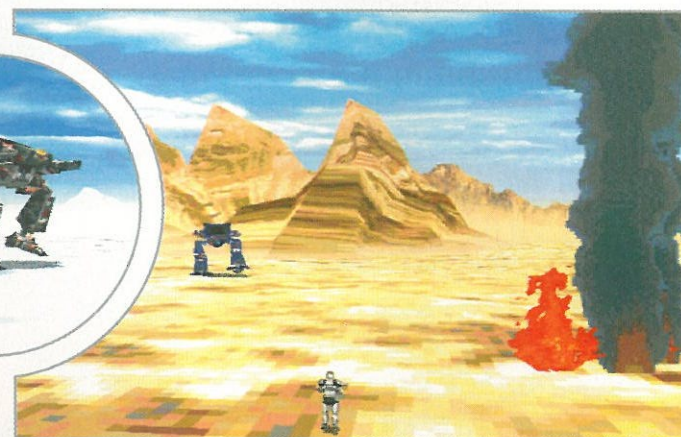




▲ Il y a une vingtaine de missions regroupées en quatre campagnes. Les objectifs sont variés, et on pourra incarner plusieurs personnages.



G-Nome
privilégie
les combats
de gros bills



Dans G-Nome, pas de gestion financière ou de recherche technologique comme dans Mercenaries ou EarthSiege de Sierra. La bonne vingtaine de missions s'enchaîne comme une véritable aventure, qui conduira le joueur à visiter plusieurs territoires et endosser plusieurs identités. G-Nome se décompose en quatre campagnes principales. Au début, Gant doit traverser la république Darken pour retrouver Kylie, agent secret au sein du territoire Darken. Les deux compères s'embarquent dans la deuxième

campagne, afin de recruter le docteur Thane qui mène une mission pacifique dans les steppes et vallées peu peuplées des Mercenaires Bendian. Les campagnes suivantes sont tout aussi mouvementées : infiltration dans la base secrète Scorp et extermination du G-Nome en territoire Shalten.

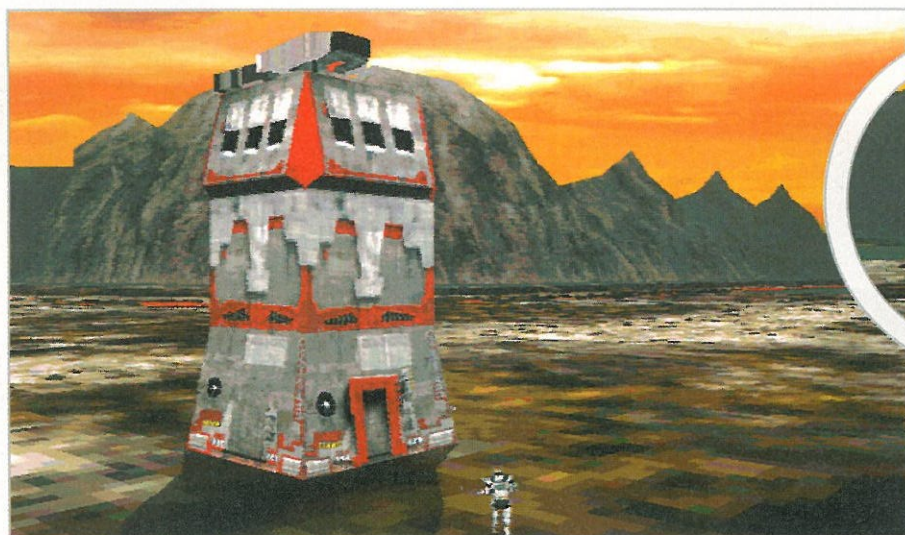
Pour bien faire les choses, 7th Level a modélisé toutes ces races et les technologies qu'elles utilisent. Il ne s'agit pas d'incarner les autres camps, on ne jouera que les humains mais rien ne vous empêchera de prendre le contrôle de véhicules ennemis. Par ailleurs, l'enchaînement des missions est très linéaire. On ne pourra progresser qu'en sortant victorieux au combat. Force est de constater que la difficulté est assez importante. Mais c'est bien connu, le lecteur est déjà un pro des jeux de robots.

Alors là, G-Nome c'est un rudement bon titre

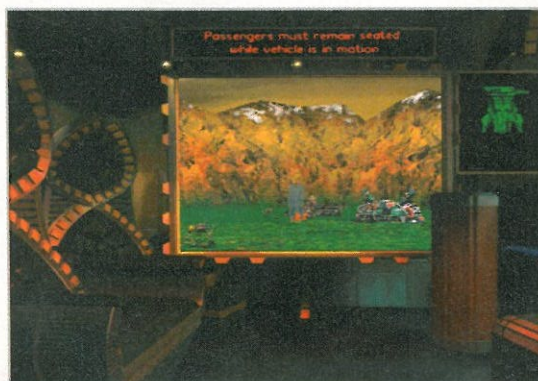
○ ui c'est un bon titre, car il renvoie à la science, au génie génétique et tous ces trucs modernes à base d'ADN qui font drôlement classe dans un jeu vidéo. Et pis, ça fait aussi penser aux gnomes, les lointains cousins des nains de jardin. Effectivement, dans G-Nome, on peut sortir des robots pour marcher à l'air libre. Un humain à côté d'un Scorp Tactical Defense HAWC de 9 mètres de haut, c'est un peu comme un gnome face à un géant. Ça pèse

Test

G-Nome



Les unijambistes
ne survivent
pour ainsi
dire jamais
à G-Nome



▲ Pour remplir vos objectifs, vous devrez pénétrer dans certains bâtiments et actionner des mécanismes : lever un pont à bascule, tirer d'une tourelle laser, délivrer un prisonnier...



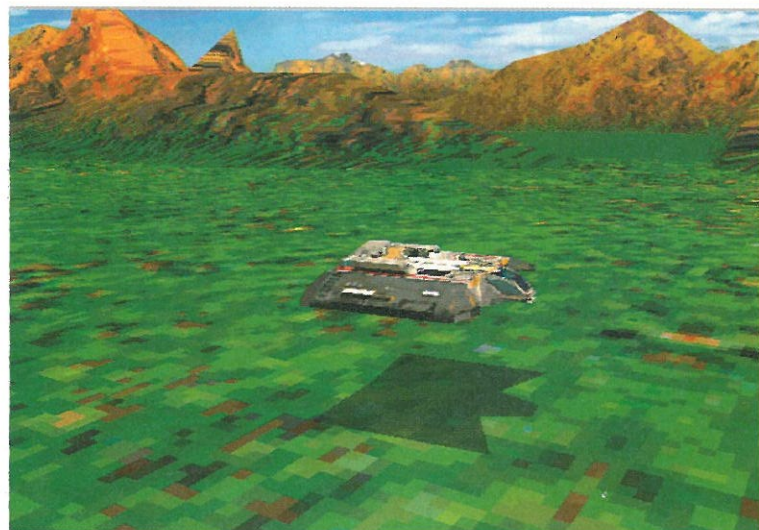
pas lourd, un petit gnome face à une boîte de conserve articulée pesant 21 tonnes, ouh la ça non alors, cré vin diou d'bœuf. Ça fait même pouitch !, un ridicule petit gnome quand la boîte de conserve lui marche dessus. Votre pote Raymond, ça le fait pas vraiment marrer, pendant une partie en réseau, quand vous lui faites le coup du pouitch ! Remarquez, Raymond n'a qu'à s'en prendre à lui-même s'il ne sait pas utiliser le lanceur GASHR. Autre trouvaille de génie, ce lanceur GASHR. Supposez que vous ayez été éjecté de votre HAWC (volontairement ou suite à une brutale crise d'incontinence). Le GASHR, muni des munitions idoines, provoque l'éjection inopinée du pilote d'un HAWC, pour peu qu'il soit manié avec dextérité. Ça augmente sacrément le suspense du jeu. Même si vous avez perdu votre robot au cours d'une baston mémorable, vous vous éjectez indemne, et vous avez encore une chance de reprendre le contrôle d'un nouvel engin. Car c'est bien connu, le lecteur habile sait renaître de ses cendres, tel le Phoenix.

Une nette orientation action

Avec de pareils attributs, on comprend que 7th Level ait préféré se concentrer sur la baston immédiate, plutôt que de nous pondre un wargame compliqué ou une simulation pour spécialistes. On retrouve quand même la tripotée de fonctions, incontournables dans ce style de jeu. On disposera donc d'un radar, d'un système de navigation par Navpoints et d'un pilote automatique. La plupart des robots ont un torse articulé, ce qui permet de blaster dans une

Une des caractéristiques les plus novatrices de G-Nome (excellente en réseau) : on peut sortir de son Mech pour aller courir la campagne. On pourra se battre à pied et aussi éjecter les adversaires pour leur piquer leur HAWC.



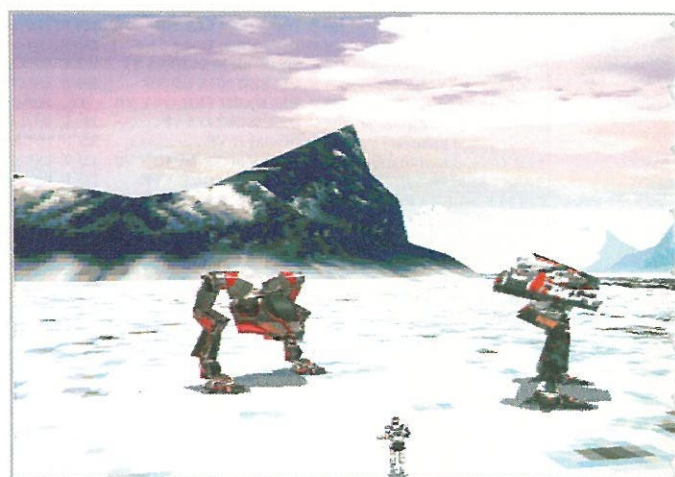


▲ Le design des Mechs est vraiment réussi. En tout, près de 20 Heavy Armor Weapons Chassis, comme ils disent chez 7th Level.



▲ G-Nome est très orienté action. Le mode réseau constitue l'atout principal avec la possibilité de jouer à huit.

direction alors qu'on se déplace dans une autre (n'ayez crainte, on recentre le torse facilement d'une pression sur la touche "Espace"). Le joueur devra évidemment savoir jouer avec la répartition énergétique de son HAWC, entre la vitesse, l'écran de protection et le taux de recharge de l'armement. Les joujoux à disposition sont plutôt simples d'emploi : on vise, puis on tire avec les touches numériques ; il n'est pas nécessaire d'attribuer les armes dans un groupe de tir comme dans Mechwarrior. Pas de répartition des dissipateurs de chaleur non plus, ni d'"auto-shutdown" en cas de surchauffe : ils ont fait simple. Laser lourd, plasma, missiles... la panoplie est variée. On regrettera simplement qu'il n'y ait pas de missiles autoguidés. Exit aussi la fonction de zoom permettant d'ajuster une cible à grande distance. En remplacement, on pourra se régaler avec les missiles VISOM dotés d'une caméra embarquée, parcourir le champ de bataille à distance et repérer les ennemis à l'avance. Dans ces conditions, G-Nome privilégie les combats de gros bills. Face à face, les joyeux drilles s'envoient de généreuses bordées de laser dans les pattes, c'est la manière la plus expéditive de détruire un HAWC, les unijambistes ne survivant pour ainsi dire jamais. En multijoueur, c'est drôle. En jeu solo, c'est un peu frustrant de ne pas pouvoir développer des stratégies plus subtiles. Or les gars de 7th Level devraient pourtant le savoir, les lecteurs sont de fins stratèges.



sol sont entièrement texturés, une prouesse que l'on pensait exclusivement réservée à l'accélération 3D. En revanche, G-nome n'est pas compatible avec les fonctions Direct 3D. Programmé pour Windows 95, G-Nome n'exploite que Direct X. C'est bien dommage, car - je le tiens de source sûre - les lecteurs commencent à lorgner grave de grave sur les cartes 3DFX. Quoi qu'il en soit, G-Nome nous a agréablement surpris, et il devrait trouver sa place dans un domaine où Mechwarrior a longtemps fait cavalier seul.

lansolo

Le retour de Criterion

À normalement, les lecteurs se voient annoncer que le graphisme du jeu, en 3D temps réel et en S-VGA, est vraiment super beau. Qu'il y a des terrains aux textures variées et des tas de robots chatoyants et tout plein de bâtiments articulés. Bon. Vous vous en doutiez un peu après avoir admiré les photos de ce test. Je me contenterai donc de préciser que l'animation de G-Nome est d'une fluidité tout à fait correcte. Testé sur un Pentium 133 avec tous les détails à fond (trois niveaux de détail), G-Nome est presque jouable ; il sera parfait sur P166 ou sur 133 en retirant la texture du sol. Nous devons ce moteur 3D performant à la société Criterion Software, qui donne des licences à tour de bras ces temps-ci. C'est à mon avis sa meilleure déclinaison. Le ciel et le

- Une 3D texturée du sol au plafond
- Un univers complet
- On peut éjecter les autres joueurs pour leur piquer leur HAWC
- Les voix digitalisées
- Pas de support des cartes 3D
- Difficulté importante

TECHN. 85 DESIGN 80 INTERNET 79

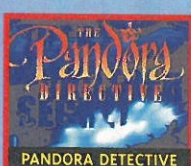
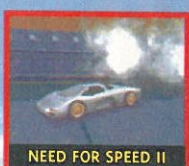
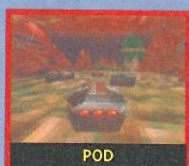


Nouveauté

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

Des milliers* de CD ROM
d'occasion

30 à 70% moins chers



NEW

- MAGIC THE GATHERING
- THEME HOSPITAL
- X-COM APOCALYPSE
- DOMINION
- POWER CHESS
- DUNGEON KEEPER
- MOTO RACER
- UNE POUPEE PLEINE AUX AS
- THEATRE OF PAIN
- TEST DRIVE
- DARK FAITH
- BETRAYAL IN ANTARA
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- LANDS OF LORE 2
- COMMANCHE 3
- X WING & TIE FIGHTER
- RED BARON 2
- FIFA SOCCER MANAGER
- KKND
- DARKLIGHT
- INDEPENDANCE DAY
- CAPITALISM

PROMO

- CRUSADER 99F
- MAGIC CARPET 99F
- RAMA 249F
- LARRY 7 249F
- RED ALERTE 329F
- DIABLO 329F
- DUKE NUKEN 3D 199F
- FLYING CORPS 349F
- DESTRUCTION DERBY 2 299F
- FIFA 97 329F
- UNDER A KILLING MOON 99F
- TOMB RAIDER 299F
- SEGA RALLY 349F
- PHANTASMAGORIA I 249F
- CIVILISATION 99F
- DESTRUCTION DERBY 99F
- DISC WORLD 99F
- FIFA 99F
- GRAND PRIX 99F
- L'ENIGME DU MAITRE LU 99F
- WARCRAFT 99F

OCCAS

- FLIGHT SIMULATION 299F
- TROPHY BASS 149F
- FIFA 97 249F
- RALLY CHAMPIONSHIP 249F
- SCREAMER 149F
- GRAND PRIX II 249F
- TOMB RAIDER 199F
- DUKE NUKEN 3D 99F
- CREATURE 199F
- SETTLER II 199F
- RED ALERTE 299F
- MAX 299F
- DIABLO 299F
- WARCRAFT II 299F
- PHANTASMAGORIA II 249F
- RAMA 199F
- LARRY 7 199F
- LITTLE BIG ADVENTURE 69F
- Z 249F
- CANQUEST OF NEW WORLD 249F
- COMMAND AND CONQUER 249F
- CIVIL WAR 299F
- URBAN RUNER 199F
- GABRIEL NIGHT 2 199F
- PHANTASMAGORIA I 199F
- MYST 199F

CHARME

- CRISTAL PRESENCE 1 399F
- CRISTAL PRESENCE 2 399F
- CRISTAL PRESENCE 3 399F
- DIVA X 399F
- TABATHA & DRAGHIXA 269F
- CYBERIX 399F
- L'ECOLE DE LAETITIA 299F
- ZARA WHITER 299F

• PLUS DE 1000 CD ROM DE
CHARME NEUF ET OCCASION A
PARTIR DE 50F
FILM - PHOTO-INTERACTIF

• ÉCHANGER VOS CD
A PARTIR DE 50F
• ON ACHETE VOS ANCIENS CD

NOUVEAUX MAGASINS

- DAX 50 avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
- LIBOURNE 12, allées Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
- TARBES 32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
- TOURS 46, av du Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
- COMPIEGNE 10, rue du Bonnetier - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

ULTIMA PARIS
ELU N°1 PAR PC SOUVET ET
PC COLLECTOR POUR SON CHOIX
DE JEUX D'OCCASION

PARIS	
Paris/Gobelins 57, avenue des Gobelins - 75013	Tél : 01 47 07 33 00
Paris/Republique 5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86	Tél : 01 43 38 96 31
Paris/Republique Boutique Micro 7, BD Voltaire - 75011	Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés 73, BD St Germain - 75005	Tél : 01 43 54 50 00
Annecy Passage Gruffaz - 74000	Tél : 04 50 51 28 41
Angers 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 01 47 91 49 47
Caen Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 01 30 31 25 25
 Lille Centre commercial des Tanneurs - 95000	Tél : 03 20 12 98 99
Nantes 50, RUE GRAND PONT - 76000	Tél : 02 35 88 68 68
Nice 1, rue du Docteur Simion - 64000	Tél : 05 59 27 18 86
Nîmes Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 04 42 93 18 93
Orléans 1, rue de la Miséricorde - 20200	Tél : 04 95 31 68 70
Paris 203, rue Ste Catherine - 33000	Tél : 05 56 92 85 11
Brive 29, rue de la République - 19100	Tél : 05 55 17 18 00
Brunoy 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 01 69 39 55 82
Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 04 68 47 49 74
Castres 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 05 63 59 28 03
Chalon/Seine 20, rue d'Aulun - 71100	Tél : 03 85 48 16 40
Issy Les Moulineaux Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130	Tél : 01 47 36 17 03
Le Mans Centre Commercial République - 72000	Tél : 02 43 23 35 92
Loches 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 02 47 59 28 20
Lyon 32, rue Ney - 69006	Tél : 04 72 74 46 39
Marseille 31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006	Tél : 04 91 81 62 80
Millau 21, rue Droite - 12100	Tél : 05 65 61 07 01
Montpellier C C le Triangle - rue Jules Millau - 34000	Tél : 04 67 92 97 59
Mulhouse 11, rue de la Justice - 68100	Tél : 03 89 46 48 43
Nîmes 2, rue des Greffes - 30000	Tél : 04 66 76 16 16
Nice 42, bd Gambetta - 06000	Tél : 04 93 82 52 52
Perpignan 17, av. Guyonier - 66000	Tél : 04 68 50 89 50
Rennes 11, place du marché - 42300	Tél : 04 77 70 03 48
Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 05 65 68 41 79
ROYAN 62, BOULEVARD DE LA RÉPUBLIQUE - 17200	Tél : 05 46 05 21 79
Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 05 61 12 33 34
Villefranche 11, rue des Marais - 69400	Tél : 04 74 65 94 39
Voiron 2, rue Georges Frier - 38500	Tél : 04 76 65 72 55
Fort de France Centre Commercial Le Trident	Tél : 00 05 96 75 75 10

NEWS

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPÉTITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

MINITEL

3615

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

01 47 07 33 00

FAX

01 45 35 30 90

PAR COURRIER

ULTIMA VPC
57, avenue des
Gobelins

75013 PARIS

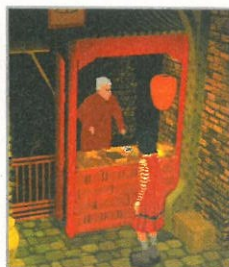
MAGASIN ULTIMA

TOUS À 99F
DES MILLIERS DE
JEUX CD ROM DISPO



7 BLD VOLTAIRE
PARIS 75011

TEL. : 01 47 00 94 84



Adapter un film **sur les écrans de nos PC** est toujours un exercice périlleux. Comment se positionner par rapport à **l'œuvre originale**, quelles distances prendre, que faut-il créer, que faut-il reprendre ? Autant de questions que nos gars de **Psygnosis** ont dû se poser pendant les presque **deux années de développement du jeu**.

La Cité des enfants perdus

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Si *La Cité des enfants perdus* est vraiment magnifique au niveau graphique et sonore - c'est même l'un des plus beaux titres jamais créés sur PC - le jeu en lui-même, son fonctionnement et ses énigmes, sont malheureusement très décevants.

Si vous vous souvenez du précédent numéro de Joystick, où nous parlions de *La Cité des enfants perdus*, de l'enthousiasme qui m'avait submergé dans ces quelques pages, et que vous jetez un œil à la note obtenue par ce même jeu ici en phase de test, vous vous demanderez sûrement ce qui a bien pu se passer entre-temps. Le mois dernier, je hurlais presque au chef-d'œuvre, et aujourd'hui je lui colle 68 % d'intérêt. Lunatique ? Que point, le jeu est toujours aussi magnifique et impressionnant à regarder ; je crois bien, d'ailleurs, qu'il s'agit là du plus beau jeu qu'il m'ait été donné de voir. Mais en y jouant vraiment, en y passant du temps dessus, et en terminant l'aventure, les défauts apparaissent alors ; et ça, on ne peut s'en apercevoir qu'au moment de tester le jeu. Quelques explications.

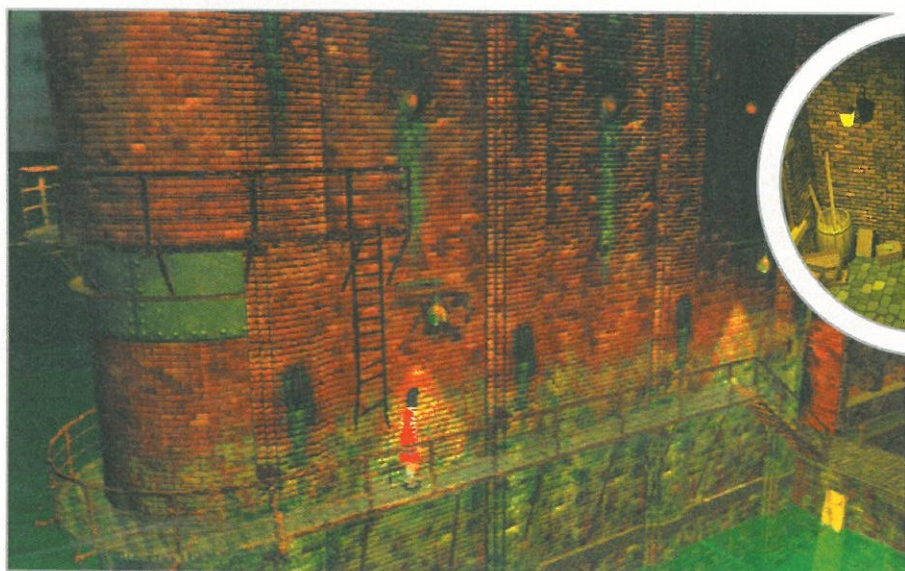
Le film et au-delà du film

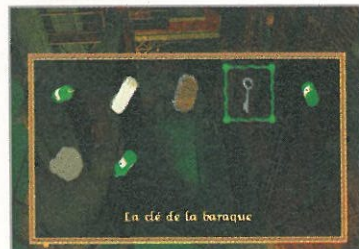
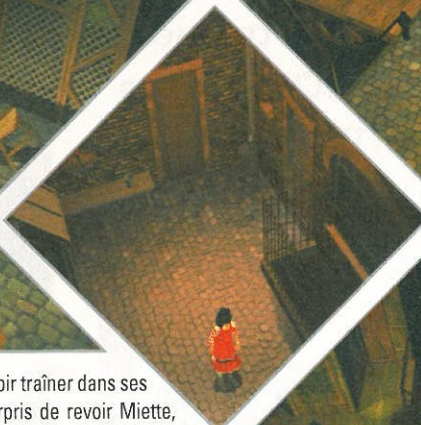
D'abord, un petit point sur l'histoire, vite fait, et sur le passé de ce soft. Rappelons qu'il s'agit de l'adaptation du film de Jeunet & Caro, et que les auteurs du jeu ont collaboré avec ledit Caro pour tenter de restituer au maximum l'ambiance qui se dégageait du film,



entre Dickens et *Blade Runner*. De ce côté, *La Cité des enfants perdus* sur PC est une indéniable réussite : bien que de nombreux lieux présents dans le jeu ne figurent pas dans le film, ces derniers se fondent parfaitement dans l'univers imaginé par les deux cinéastes. Le joueur incarne l'héroïne du film, Miette, une orpheline de 10 ans qui vit tant bien que mal dans une ville où les enfants ont une fâcheuse tendance à disparaître. Miette sera amenée à rencontrer One, un colosse, attraction d'un cirque en vadrouille, qui se désespère d'avoir perdu son petit frère. En se lançant à sa recherche, Miette va peut-être élucider le mystère qui plane sur la ville : pourquoi et pour qui tous ces enfants disparaissent-ils ? Et, accessoirement, ce sera peut-être l'unique chance pour Miette d'échapper à l'emprise tyrannique qu'exercent les deux sœurs siamoises qui dirigent l'orphelinat du coin, forçant "leurs enfants" à commettre des larcins pour elles.

Le joueur incarne donc Miette qu'il dirige au clavier, la faisant marcher, courir à travers la ville, grimper l'escalier, ramasser des objets, les utiliser et discuter avec les personnages. Les énigmes qui parsèment le jeu sont toujours du même type : trouver des objets et savoir où les utiliser. Les personnages que Miette sera amenée à rencontrer pendant l'aventure sont à peine plus vivants que des plantes : ils restent sur place et répètent sans cesse, en boucle, les mêmes phrases. C'est d'ailleurs la première déception du jeu : l'absence d'intelligence dans la gestion des dialogues. D'ailleurs, vous n'orientez pas vraiment ces derniers, et c'est l'ordinateur qui décide de ce que Miette veut dire. Les personnages n'ont pas de mémoire, vous pouvez leur poser cinquante fois la même question, ils auront la même réponse, et cela au détriment du temps ou des circonstances. Ce qui donne lieu, parfois, à des incohérences : par exemple, à moment donné Miette se fait enfermer





dans un hangar par le vigile, agacé de la voir traîner dans ses pattes, et ce dernier n'est même pas surpris de revoir Miette, quelques secondes plus tard, hors dudit hangar. Ceci pour illustrer le manque de profondeur des dialogues, des personnages et de l'aventure en elle-même. Le joueur n'est là que pour trouver des objets. On passe donc son temps à déambuler dans les quelques lieux accessibles au joueur ; on rase les murs jusqu'à ce qu'un objet s'avère possible à ramasser. On sait alors que la solution ne se trouve pas loin, il n'y a souvent qu'un objet et qu'un mécanisme à manipuler à la fois (scène du mec qui répare son camion, scène du repère du scaphandrier...). On joue sans réfléchir, on attend juste de trouver le bon objet. Ces objets sont souvent cachés pour augmenter la durée de vie du jeu de façon quelque peu artificielle. Quant aux mécanismes à manipuler, vous serez bientôt obligé d'essayer d'actionner tout ce qui se trouve à l'écran, de manière séquentielle, et à répéter des centaines de fois : "J'y arrive pas", "Impossible" ou "Rien à faire" par la petite Miette. Assez agaçant.

De plus, les énigmes - si énigmes il y a - ont la fâcheuse tendance à se répéter. Votre chemin est bloqué par un Cyclope à un moment donné ? Cela recommencera plus tard dans l'aventure, et la solution au problème sera exactement la même, c'est-à-dire que vous devrez "l'embêter" pour qu'il libère la voie. Idem pour l'énigme du coffre électrifié ou du sas : le manque d'imagination est évident. De toute façon, ce n'est jamais rien d'autre qu'une quête d'objets. Peu de surprises attendent le joueur dans cette Cité des enfants perdus.

Une interface un peu trop tâtilonne

À la limite, tout cela n'est pas trop grave. Le graphisme est tellement magnifique, les ambiances sonores tellement subtiles et réussies que cela aurait pu suffire au plaisir du joueur. Malheureusement, le moteur du jeu est super énervant, et là encore contribue à augmenter la difficulté et la durée de vie du jeu de façon artificielle, même si ce n'était pas l'intention des développeurs. Je m'explique. Vous voyez une jolie pile de caisse qui mène vers un beau boîtier que vous mourez d'envie de manipuler, persuadé dans votre fort intérieur que la solution à votre problème se trouve là. Vous essayez de grimper, mais Miette n'a pas l'air de vouloir escalader. Pas de bol, c'est parce que vous étiez mal placé, il fallait vous trouver à quelques pixels plus à gauche pour que l'escalade soit possible. Vous voulez utiliser un objet sur un élément du décor, pour voir ce que cela peut bien faire ? Il semble que rien ne se passe, et du coup vous vous persuadez qu'il ne s'agissait pas de la bonne solution. Pas de bol, c'était bien ça, mais il fallait vous mettre plus à gauche, de quelques pixels, pour que votre action aboutisse.

Et puis, avant de grimper ou de descendre un escalier, Miette doit se trouver précisément, au pixel près, au point où les créateurs du jeu l'ont souhaité pour que notre héroïne puisse avancer. Résultat, quand vous essayez de monter ou de descendre, Miette fait d'abord quelques pas de smurf et de "semi-sur place" pour se mettre en bonne position. C'est assez stressant. D'autant que des escaliers, il y en a des tonnes dans La Cité des enfants perdus.

For your eyes (pleasure) only

La durée de vie d'un jeu est une donnée extrêmement subjective, qui dépend de la chance, de l'expérience ou même de l'intelligence du personnage à déjouer les pièges de chacun. On peut tout de même dire sans se tromper que La Cité des enfants perdus a une durée de vie assez courte ; ce qui, d'ailleurs, peut être un argument positif pour ceux qui ne veulent pas passer leur vie devant un même jeu.

Malgré toutes ces réserves, La Cité des enfants perdus peut plaire à certains d'entre vous, même s'il ne m'a pas vraiment emballé personnellement. À ceux qui cherchent plus une balade qu'un jeu d'aventure énorme, à ceux qui attachent beaucoup d'importance au look, au graphisme et à l'ambiance ; à ceux qui se foutent d'avoir des énigmes édifiantes et qui préfèrent de belles images. Ceux-là seront vraiment comblés, La Cité des enfants perdus est une véritable leçon en matière de graphismes 3D, de textures et d'intégration de Motion Capture dans un univers numérique.

Seb

- Les décors et les animations des personnages très réussis.
- Les ambiances sonores pleines de finesse.
- Les énigmes inintéressantes.
- La durée de vie trop courte.
- Les zones d'action au pixel près.

TECHN.	65	DESIGN	90	INTÉRÊT	75	Débutant
					68	Joueur confirmé

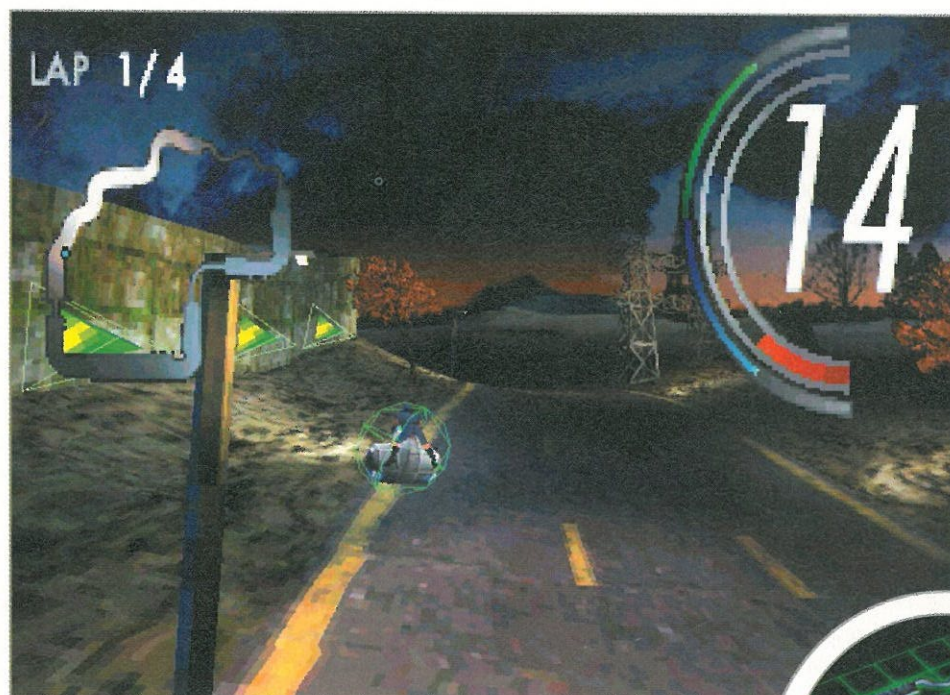
Test

Après Amok, voici donc Scorcher, nouveau jeu de chez Scavenger ; une course futuriste qui met l'accent sur l'ambiance et le graphisme.

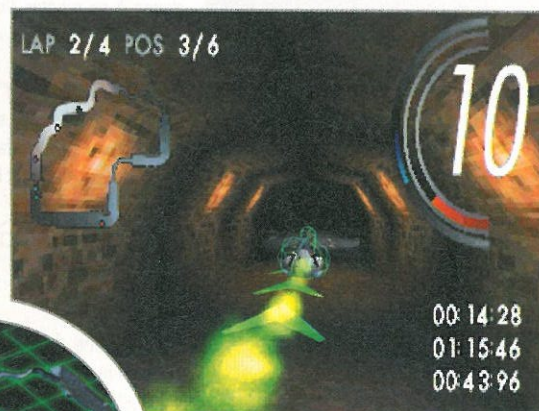


Scorcher

Course Futuriste
Tous Joueurs
PC CD-Rom



nain chevelu, de chameau ou de je ne sais quel animal. Que non. Dans Scorcher, ce sont des Vexoids qui se tirent une bourre. Mi-hommes, mi-machines, les Vexoids sont entourés de champs de force verdâtres qui leur permettent de tracer comme des dingues sans trop se soucier des obstacles : ils rebondissent dessus en fait. Et dans Scorcher, vous êtes l'un de ces Vexo-trucs, et vous êtes en piste pour la compétition qui vient tout juste de démarrer et vous poussera à foncer à travers différents circuits de plus en plus tordus (au propre comme au figuré).



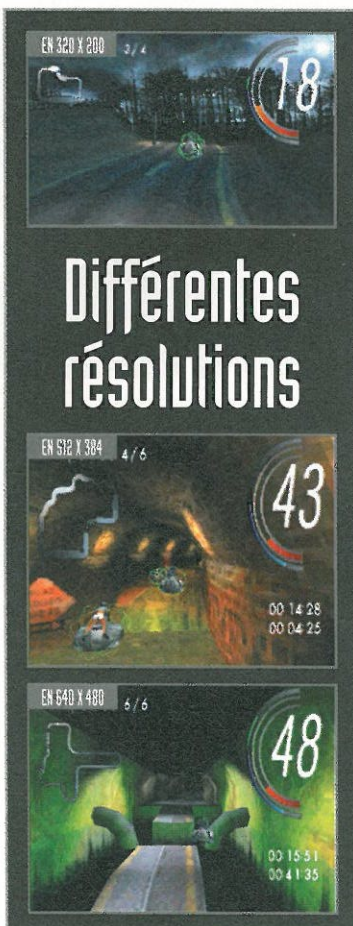
▲ Ces jolis chevrons verts sur le sol filent une sacrée accélération à votre Vexoid, quand vous passez dessus.

EN DEUX MOTS
Graphiquement, Scorcher en met vraiment plein la vue, pas de doute. Malheureusement, à vouloir faire trop original, on passe à côté du très bon jeu qu'on aurait pu espérer.

Très rapidement, le joueur est accroché par l'environnement de Scorcher. Logos, menus, fonds d'écran, tout est délicieusement superbe, sombre et plutôt original. Reste alors à ouvrir ses petites z'oreilles pour être encore plus convaincu, que chez Scavenger, on attache de l'importance au design : les musiques technos, qui pulsent à travers chaque niveau ou dans les menus, sont très réussies elles aussi ; elles évitent de sombrer dans la soupe commerciale qui accompagne trop souvent nos jeux PC (cela dit, ça reste de la techno, hein...). On n'attend plus qu'une chose alors, le sourire aux lèvres : s'installer sur la ligne de départ, puisque Scorcher est en effet une course 3D futuriste.

Pas de voiture, ici. Pas de Formule 1, de moto, de mobylette ou même de vélo non plus. Pas de course à dos de tortue, de





Différentes résolutions

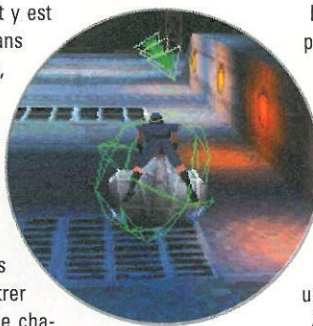
Le monde de Scorchers est plutôt tristouille, tout y est dévasté et dangereux ; ainsi vous démarrerez dans une sorte de décharge de déchets nucléaires, vous passerez par une banlieue pas plus joyeuse, divers circuits flippants et arriverez enfin à la ville proprement dite, imprégnée d'une forte ambiance post-apocalyptique.

C'est pas bien compliqué, vous devez être plus rapide que vos adversaires (classique !). Vous pouvez leur tirer dessus, mais rien ne vous empêche de les bousculer et de leur rentrer dedans. L'accumulation des champs de force de chacun d'eux vous fait faire des bonds plutôt sympa, qui peuvent se terminer dans le décor. Ici et là, sur les circuits, traînent des bonus que vous vous devrez ramasser. Les bleus vous permettent alors de sauter, pour éviter obstacles ou crevasses ; les verts permettent d'accélérer, etc. Le truc est de bien doser tout cela, de ne pas aller trop vite dans tel ou tel virage pour ne pas finir en dehors de la piste. En plus de ces bonus, vous pourrez accélérer en passant sur des dalles de couleur verte, ou au contraire être ralenti par d'autres dalles, rouges. Ça rappelle un peu les vieux jeux des années 80, tiens, comme Trailblazer par exemple : on saute, on passe sur telle ou telle dalle, on évite une autre, on tombe dans des gouffres. Sauf qu'ici, les décors sont vraiment magnifiques, pas de doute. Aussi bien les routes, les arbres, les maisons qui les encadrent, que les décors au loin. C'est beau, c'est très beau même.

Chacun sa configuration

Scorcher peut tourner aussi bien sous DOS que sous Windows 95, et ce en plusieurs résolutions, avec différents niveaux de détail. Le but étant d'adapter le jeu à la machine de chacun, afin que l'action reste fluide. Cinq résolutions différentes sont proposées, de 320 x 200 à 640 x 480 ; deux modes de couleurs, 256 ou HiColor ; affichage texturé, 3D plat ou en fil de fer, ainsi qu'un mode «cinéma-scope» ou plein écran. Pour avoir le maximum, un Pentium 166 semble être nécessaire pour conserver une action fluide et jouable. Mais Scorchers tourne sur des bécane bien plus modestes.

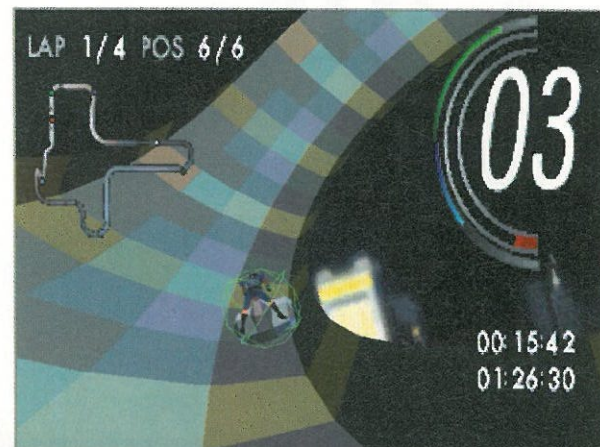
Quand on est un Vexoid, c'est plutôt facile de défier les lois de la gravité. ▽



Malheureusement, Scorchers ne réussit pas à être passionnant jusqu'au bout. Le design des circuits devient vite assez frustrant. Plutôt que de privilégier l'aspect "course rapide" et la lutte avec les autres concurrents, les circuits de Scorchers deviennent bientôt des parcours du combattant. On est stoppé trop souvent, on tombe dans des pièges, des trous, des crevasses ; et il faut alors tourner, retourner et retourner encore sur les mêmes circuits pour espérer finir une course dans le peloton de tête. Quel dommage ! À partir du troisième circuit, j'ai commencé à décrocher du jeu, plus motivé du tout. Le quatrième fut une véritable souffrance, et je ne vous raconte pas l'ambiance au sixième.

Une option multijoueur aurait pu rattraper la sauce, mais il n'y en a pas. Scorchers reste très beau, bien foutu, mais ne réussit pas à devenir inoubliable. Il s'en est fallu de peu...

Seb



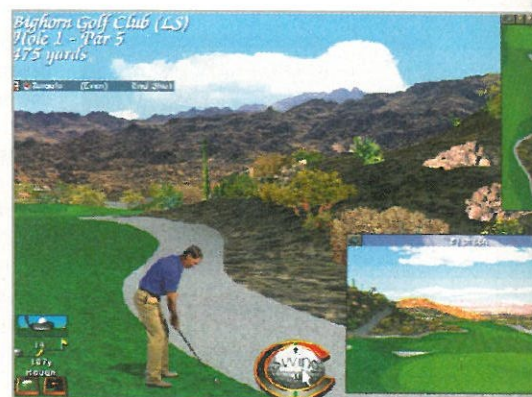
▲ Si le changement de résolution ne suffit pas pour faire tourner Scorchers plus vite sur votre bécane, vous pouvez toujours supprimer les textures, ou carrément jouer dans un monde en représentation fil de fer. Forcément, c'est beaucoup moins beau, mais cela file un petit côté nostalgique, jeu à l'ancienne. ▽



- ✚ Graphisme sombre et magnifique
- ✚ Bande son de grande qualité
- ✚ Design général du jeu, des menus
- ✚ Les circuits sont vite lourds et il n'y a pas d'option multijoueur

TECHN. 80 DESIGN 83 INTÉRÊT 71

Comme promis,
Access Software
enrichit son soft
phare d'une pléiade de
nouveaux
parcours.



Links Course Libraries

Parcours de golf - Tous golfeurs - PC CD - Rom



▲ Links LS est très beau, même en 800 x 600.

EN DEUX MOTS

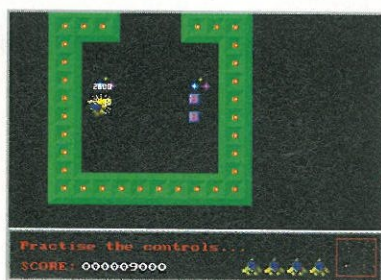
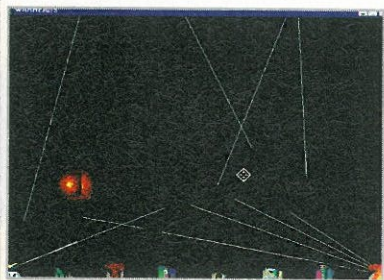
De bien beaux golfs
modélisés arbre par
arbre. Allez les 'tites
n'enfants, retournez
donc bosser pour la
Company, le golf est
un sport réservé à
l'élite !

Rappelons à l'intention des nouveaux venus et des yétis, que Links Legend in Sports est probablement le jeu de golf le plus abouti sur PC. Avec des résolutions pouvant atteindre le 1600 x 1200 en 16 millions de couleurs, Links LS est sans conteste extrêmement esthétique. Remarquez, la carte vidéo qui pourra afficher pareille débauche de pixels devra posséder au moins 8 Mo de mémoire. Quant au moniteur, une fréquence de balayage de 220 Hz sera aussi nécessaire. Foi de yéti, ce genre de moniteur ne court pas les rues, ni les cimes enneigées. Mais qu'importe, Links LS est très beau, même en 800 x 600, car les parcours sont fort détaillés. Le public visé n'a pas forcément la possibilité de voyager à Hawaï ou au Canada pour fouler les célèbres greens ; ce n'est pas une raison pour leur refiler des décors digitalisés à la va-vite. Access Software a visé juste. Avec la collection Back of the Box (également compatible avec Microsoft Golf), on hérite maintenant de trois CD de parcours additionnels. À raison de 5 parcours par volume, ces Course Libraries mélangent allégrement parcours renommés et créations originales.

Chaque parcours occupe en moyenne 10 Mo, si vous choisissez l'installation à demeure sur le disque dur. Notons au passage que l'accès aux fly-by (survol des links) ne pourra se faire sans la présence du CD, ce qui est logique mais s'avère guère pratique à l'usage. De plus, des patches sont inclus sur chacun des CD : ils permettront la mise à niveau de votre version de Links (1.0, 1.1 ou 1.2) en version 1.3. Remarquons enfin que Arnold Palmer (votre vénérable coach) souffre d'un cancer de la prostate (dans la réalité, pas dans le jeu, hein - quoique la confusion soit possible vu la lenteur de réflexion de l'IA -), mais que jusqu'ici il s'accroche solidement... Pas d'bol ! Alors énumérons ces parcours aux noms tellement exotiques. Sur le volume 1 : Mauna Kea (Hawaï), Firestone (Ohio), Prairie Dune (Kansas), Innisbrook (Floride) et le célèbre Big Horn (6 km en plein désert californien). Sur le volume 3 : Pinehurst (en Caroline du Nord, parcours réputé pour un Par 72 de 7 km de long), Riviera (Los Angeles), Harbour Town (Caroline du Sud), Bountiful (Utah) et Barton Creek (Texas). Sur le volume 2 : Troon North (Arizona), Cog Hill (Illinois), Devil's Island (un parcours situé sur une île au milieu du triangle des Bermudes, totalement imaginaire mais mortel) et enfin Banff Springs (dans les montagnes enneigées du Canada) où on n'a pas encore vu de yéti ; mais au moins vous comprenez pourquoi je l'ai gardé pour la fin.

lansolo





▲ Parmi les 80 sharewares de ce CD, on trouve pas mal de ▲ bizarreries marrantes, comme ce clone du bon vieux "Missile Command".

Avaleurs de scénars et goinfres en tout genre, mettez-vous à la diète pour mieux vous repaître de l'orgie qui arrive... Voici mille milliards de scénars pour vos PC affamés !

Are you Ready & Alert

Scenario - disk - Hard Core Gamers - PC CD - Rom

EN DEUX MOTS

Les fameux mille niveaux pour Alerte Rouge ne sont en fait que mille nouvelles cartes sans vrai scénario. En revanche, les trois cents missions pour Command & Conquer, elles, méritent carrément le détour.

Commençons par un bref cours de droit du multimédia. Question : a-t-on le droit d'éditer des scénarios, add-on et autres patches pour un jeu dont on ne possède pas la licence ? Réponse : personne ne le sait. C'est l'exemple parfait de ce que l'on appelle un flou juridique, et le multimédia en est truffé. UK Gold s'est lancé tête baissée dans la faille, profitant du chaos pour sortir, père et sans l'accord de personne, un scenario-disk contenant, accrochez-vous bien... plus de mille scénars pour Alerte Rouge, plus de trois cents pour C&C, une flopée de patches en tout genre (toujours pour ces deux jeux) et puis en plus, hop, quatre-vingt petits sharewares en cadeau bonux. Son CD s'appelle Are You Ready & Alert, pied de nez à Red Alert (titre anglais d'Alerte Rouge) dont, bien évidemment, UK Gold ne détient pas du tout la licence, propriété exclusive de Virgin.

Aspirine, mon ami effervescent

J'ai malalattéuh... Comment vous voulez que je teste ça, moi ? Il doit falloir un siècle pour finir ce CD. Bon, première constatation : les scénarios pour Alerte Rouge n'ont pas l'air géniaux. On ne peut les charger qu'en "Skirmish Mode", c'est-à-dire dans le

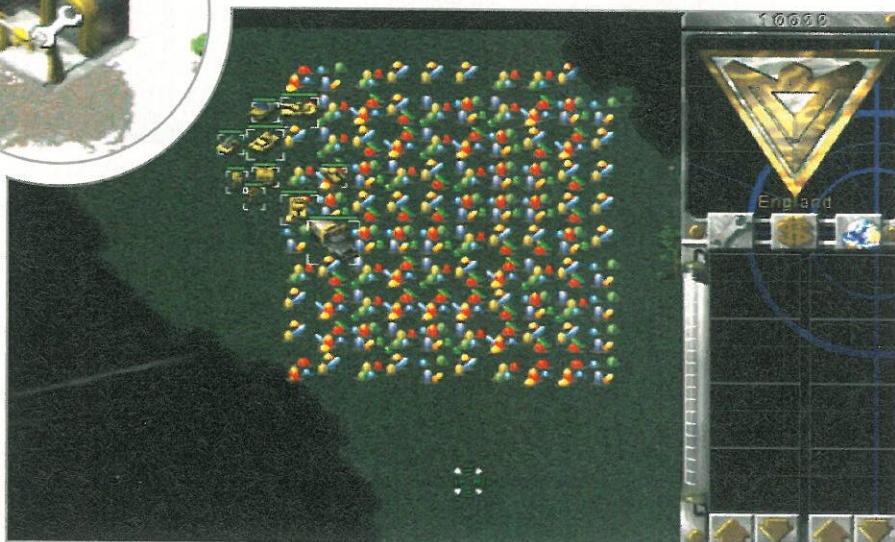


◀ Bidouilleurs, bidouillez. Dans les outils pour C&C, vous trouverez cet éditeur qui permet de reparamétrer toutes les unités.

faux mode multijoueur pour s'entraîner contre des adversaires ordinateurs. Comme l'ordinateur applique systématiquement la même tactique, ben ça tourne vite en rond. En fait, ce sont de nouvelles cartes plutôt que de réels scénarios. D'ailleurs, le CD contient également une tripotée de nouvelles cartes spécialement dessinées pour le jeu en réseau.

En revanche, pour ce qui concerne Command & Conquer, c'est une tout autre paire de manches. Are You Ready & Alert propose carrément de nouvelles mini-campagnes et plein de missions vraiment intéressantes, dont certaines sont à la hauteur de l'excellente Opération Survie. Quant aux quatre-vingt sharewares, là on retombe malheureusement dans le domaine de l'anecdotique. C'est plein de petits bidules obscurs genre clones de Pacman, Space Invaders et autres sous-Lode Runner poussiéreux. Honnêtement, j'ai pas eu le temps de tout éplucher, mais sur la vingtaine que j'ai matés, je n'ai rien trouvé qui captive l'attention plus d'une poignée de minutes. Bon, il est temps d'être pragmatique : faut-il acheter ce CD dont le prix tournera aux alentours de deux cents balles ? Oui, soit parce que vous êtes fan d'Alerte Rouge en réseau et que vous en avez marre de toujours jouer sur les mêmes cartes, soit parce que vous êtes fan de C&C tout court, et alors là, promis, vous allez vous régaler.

Monsieur Pomme de terre



- Un CD orgiaque rempli ras la gueule
- De véritables nouvelles mini-campagnes pour C&C
- Les scénarios pour Alerte Rouge ne pissent pas bien loin

TECHN.	—	DESIGN	—	INTÉRÊT	50	Alerte rouge
					80	Com & Conquer

◀ Cette nouvelle carte pour Alerte Rouge s'appelle "Un million de dollars". Devinez pourquoi.

**sur 3615
JOYSTICK**

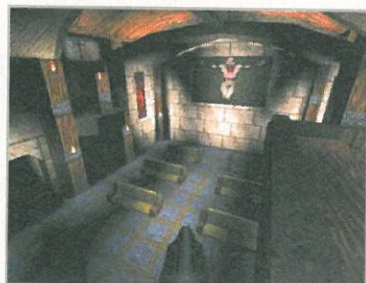


**GAGNEZ UN
GRAVEUR
CD-ROM***

Photo non-contractuelle.

* PHILIPS CDD 2600 INTERNE • 6 vitesses en lecture
2 vitesses en écriture • Pour PC (Interface SCSI2) ou Mac
Sortie audio • Prise casque • Capacité de 200 à 700 Mo.
SERVEZ-VOUS sur le 3615 JOYSTICK • 1,29 Fr la minute.





◀ Voici le char d'assaut déguisé en scorpion. En dehors de ses défenses naturelles, comme sa queue par exemple, ses pinces sont transformées en rampe de lancement pour roquettes. De quoi vous aplâtr sur le mur en moins de deux.

Niveaux, monstres et armes supplémentaires, ce n'est pourtant pas une courge explosive qui fouette notre imaginaire.

Quake

Shoot-them-up

Tous Joueurs - PC CD-Rom

Mission Pack n°1 Scourge of Armageddon

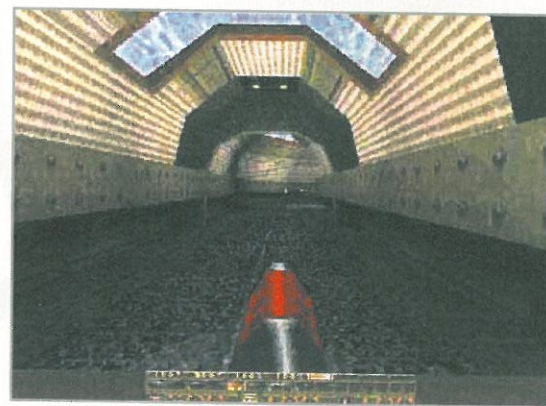
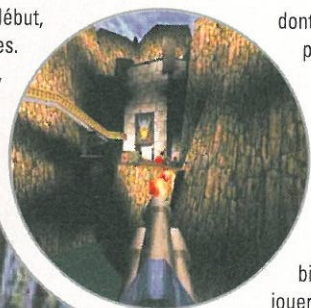
EN DEUX MOTS

Scourge of Armageddon est un add-on de Quake sans réelles nouveautés, mais de qualité grâce à ses décors piégés. La continuité est assurée dans le plus pur style Quake.

Le marteau décharge des vagues électriques dans le sol, électrocutant du même coup tous les ennemis proches. ▼



La machine Quake est bien rodée. Elle ne demande qu'à servir. Aussi, ID s'associe-t-il avec Activision pour sortir cet add-on doté de 15 niveaux. Le scénario vous renvoie sur Terre, dans votre base. Mais celle-ci est envahie par de nouveaux ennemis. Apparemment, comme dans le "Seigneur des Anneaux" de Tolkien, la présence du mal infecte l'environnement. La base où vous atterrissez ne présente aucun aspect terrestre, même chez l'ennemi. On reconnaît uniquement l'environnement Quake, style moyen-âgeux agrémenté de touches technologiques. Donc pas de décors originaux. Les premiers niveaux ne changent pas beaucoup du jeu original, mais petit à petit ils évoluent vers des parcours semés de chausse-trappes. Seuls vos bons réflexes vous sauveront de la mort. Je vous recommande de regarder souvent en l'air, si vous voulez éviter le maximum de pièges, comme les mines volantes vous emmenant directement ad patres. Les niveaux mélangent adroitement parcours dans l'air et sous l'eau. Vous mouiller les pieds devient nécessaire pour vous en sortir et ouvrir des passages. La difficulté se fait sentir dès le début, lorsque vous découvrez deux nouveaux monstres. Trois nouvelles armes vous servent à les éliminer,



▲ Voici une des nouvelles armes. Elle lance des mines de proximité : très pratique pour nettoyer les étages inférieurs.

dont une particulièrement vicieuse : le laser (à manipuler avec précaution, car les rayons sont renvoyés par les parois). Si vous jouez sans utiliser un code, sachez que ce data disk vous tiendra longtemps en haleine. Bon plan, il propose un niveau supplémentaire de Death Match. Toutes les nouveautés sont accessibles dès le premier niveau. En réseau, par contre, les nouvelles armes ne sont pas toujours disponibles. L'ambiance sonore n'a rien perdu de sa férocité. Pour jouer, il est nécessaire de disposer de la version complète de Quake, installée sur le disque dur. Ce soft est bien conçu pour les fans de Quake, mais on peut regretter un tantinet son manque d'innovation technique.

Kika

- ✚ Les embûches
- ✚ Les deux nouveaux monstres
- ✚ Les trois nouvelles armes
- ✚ Pas d'évolution technique et graphique.

TECHN. — DESIGN — INTÉRÊT **74**

◀ Les gremlins attaquent en groupes, toutes dents et griffes dehors.

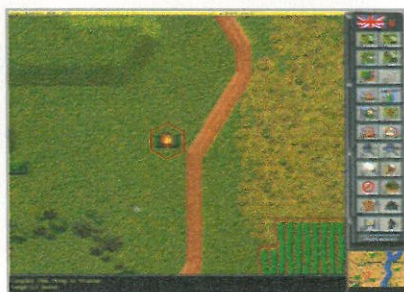
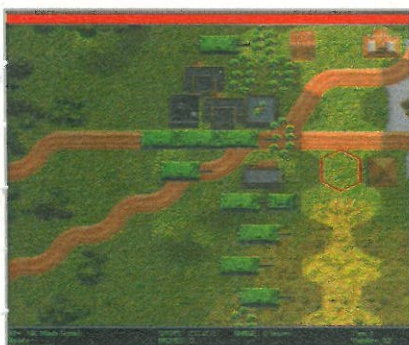
Test



■ STEEL PANTHERS 2 CAMPAIGN DISK ■ CONFIG MINI PC 486 66
■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DEVELOPPEUR S.S.I
■ TEXTE ET VOIX ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Steel Panthers 2 Campaign disk

Add-on - Wargameux - PC CD- Rom



EN DEUX MOTS

Un très bon
add-on : les trente
scénarios se
suivent et ne se
ressemblent pas.
Pour le fan de
Steel Panthers 2,
un futur trou dans
le budget.

Grâce à ce premier data disk pour SP2, vous allez bientôt pouvoir folâtrer dans de nouvelles campagnes (Corée 1998, Pays-Bas et Rhineland). Pour tester cet add-on, c'est plus particulièrement sur cette dernière campagne que je me suis basé, puisqu'à l'instar des Golgots et des Anteraks, on y redécouvre que l'Allemand est toujours l'ennemi héréditaire. Le premier scénario va vous amener à la frontière de la Boshie vers Forbach, la ville natale de Rudolph Schweitzer, fondateur du mouvement raëlien allemand et de Patricia Kaas brameuse sur vinyl et imitatrice officielle de Marlène Dietrich. Ce scénario est très dur. Pour le vaincre, une seule solution : apprêter une ou deux escouades de missiles milans. Rien n'a été laissé au hasard pour vous laisser gagner, même le terrain boueux où viendront s'épancher les instincts les plus bestiaux de vos hommes à la recherche d'Allemands ou de chèvres. Grâce soit rendue à SSI : ce data disk contient une durée de vie énorme, tant dans les scénarios que dans les campagnes. Voilà qui redonnera le moral à ceux qui ont déjà épluché les scénars du jeu original.

Bob arctor



- Le signolage.
- Les Allemands morts.
- Présence de Belges signalée.
- On aurait espéré trouver les patches du jeu sur ce CD, au lieu d'avoir à les up-loader sur Internet.



GÉNÉRATION MICRO

01 43 20 76 91 - 01 43 21 76 91

53 rue de l'Ouest 75014 Paris - Métro Gaité ou Pernéty
Ouvert le Lundi de 14 h à 19 h et du Mardi au Vendredi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h 30 à 19 h
Ouvert le Samedi matin de 10 h à 13 h 30 et le Samedi après midi de 14 h 30 à 18 h 30 h

REPRISE DIRECTE DE VOTRE ANCIEN MATÉRIEL CA\$H
ACHAT, VENTE, DÉPOT-VENTE GRATUIT

COMPATIBLES P.C.

386 4Mo ram 80 Mo HD :	1690 F	A500 & A500 + :	800 F
486 8Mo ram SVGA couleur :	2390 F	A1200 2 Mo ram :	1800 F
486 8Mo Multimédia SVGA :	3490 F	A1200 2 Mo HD 80 Mo :	2200 F
P75 8Mo Multimédia SVGA :	4590 F	Écran AMIGA & ATARI :	700 F
P100 8Mo Multimédia SVGA :	4990 F	Atari 1040 STF :	700 F
P120 8Mo Multimédia SVGA :	5290 F	Atari 1040 STe :	800 F
Autres configurations :	N.C.	Atari STe étendu 2 Mo :	1000 F

AMIGA & ATARI

LA SOLUTION OCCASION

MATÉRIELS, LOGICIELS, ACCESSOIRES et PÉRIPHÉRIQUES

N°1 de l'occasion

AVANT DE CRAQUER POUR DU NEUF,
SI VOUS VOUS LAISSIEZ TENTER PAR UNE OCCASION ?

LOGICIELS

Sega et Nintendo à partir de :	100 F
Sony Play Station à partir de :	150 F
Sega Saturn à partir de :	150 F
3 D O à partir de :	100 F
Atari et Amiga à partir de :	50 F
P.C. disquettes à partir de :	80 F
P.C. CD ROM à partir de :	100 F

Plus de 3000 titres en stock !

CONSOLES

Sony Play Station :	1190 F
Sega Saturn :	1100 F
Super Nintendo :	390 F
Sega Megadrive II :	300 F
Game boy + 1 jeu :	250 F
Sega Game Gear :	N.C.
Autres consoles :	N.C.

DU JAMAIS VU DANS LE MONDE DE L'OCCASION !

ACHATS CA\$H !!!

Logiciels P.C. CD ROM et disquettes,
cartouches Super Nintendo et Megadrive,
CD Play Station et Saturn, Configurations
complètes P.C. et compatibles,
Macintosh, pièces détachées P.C.
diverses, écrans SVGA, ensemble
multimédia, Amiga, Atari, Etc ...

Pour connaître nos conditions, un seul
numéro :

01 43 20 76 91

GARANTIE & S.A.V.

Occasions garanties pièces et main
d'oeuvre entre 3 et 6 mois suivant les
modèles.

Génération Micro répare tous les types
de compatibles P.C. **Devis Gratuit.**
Possibilité de remise à niveau de vos
anciens matériels. Installation de
mémoires, disques durs, carte vidéo,
ensemble Multimédia et autres...
Renseignez vous !

ARRIVAGES PERMANENTS TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE !!!

EXPÉDITION SUR TOUTE LA FRANCE

Bon de commande à compléter et retourner à :
GÉNÉRATION MICRO 53, rue de l'Ouest 75014 PARIS Tél. 01 43 20 76 91. Tél. 01 43 21 76 91.

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Commande : Prix :
Commande : Prix :
Frais de port : UC ou écran : 150 F ; config : 300 F ; logiciel : 35 F :
Règlement par chèque ou mandat joint à la commande Total :

Jeux Crack!

S O L U C E

Voici la suite du petit guide où vous trouverez pas mal de trucs pour pouponner vos Norns. C'est qu'il y en a, des choses à apprendre sur le monde d'Albia.

Type	Faim	Plaisir sexuel	Calories	Douleur	Adrénaline
Carottes	-100	-70	100	-	-
Tomates		100	90	-	10
Miel	150	-20	40	-	-
Citrons	-50	-10	50	5	-
Fromage	-250	-60	150	-	-

7. LES SOURCES DE NOURRITURE D'ALBIA

Elles sont de plusieurs types, dans la mesure où tous les aliments ne sont pas aussi nutritifs et possèdent des caractéristiques particulières.

(Voir tableau)

Quand un Norn est affamé, la valeur de fringale est à + 256. Du coup, en mangeant un fromage, il n'aura presque plus faim. Comme vous voyez, le fromage est l'aliment le plus nourrissant, mais il est aussi plus rare. Les carottes arrivent en seconde position et sont très répandues dans le jardin. Il y a pas mal de pots de miel qui traînent dans Albia, mais ils ne serviront qu'à calmer un moment la faim d'un Norn en attendant de trouver plus nourrissant.

TRUC

Un pot de miel vide est représenté renversé. Pour le remplir, il suffit de placer le pot sous la ruche des abeilles. Il peut être pratique de désigner la ruche comme l'un de vos lieux favoris, que vous pourrez rappeler rapidement. Vous pouvez aussi trouver de la nourriture de secours dans la trousse de soin. Utilisez-la à bon escient, vu qu'elle ne contient que douze morceaux de fromage.

8. REPRODUCTION DES NORN

Comme on l'a vu précédemment, votre Norn ne pourra pas se reproduire avant d'avoir complètement atteint l'âge adulte. Pour voir si c'est le cas, il suffit d'aller dans le Breeders Kit. Si c'est un mâle, vous verrez la production de testostérone, ou bien d'oestrogènes si c'est une femelle.

Il ne suffit pas que le Norn soit en âge de procréer, il faut aussi choisir le moment idéal. Le cycle de production d'oestrogènes monte et descend chez la femelle Norn. Le moment idéal se situe dans la partie descendante du cycle. D'autres facteurs sont à

prendre en compte : le mâle doit avoir un bon taux de testostérone et un fort niveau de fertilité ; les deux géniteurs doivent en outre être dans un état de forte réceptivité sexuelle. Si ces conditions sont remplies, vous devrez être en mesure d'attendre un heureux événement.

Les Norns aiment s'embrasser, c'est un signe d'affection. Vous serez vite familier du bruit particulier du "poutou" nornien. Vous avez aussi dû remarquer un bruit prolongé terminé par un "pop" : c'est le bruit que font les Norns quand ils s'accouplent. Dès que vous entendez ce bruit, allez vérifier, dans le Breeders Kit, si l'une des femelles n'est pas enceinte. Dans ce cas, un nombre apparaît sur le ventre de la femelle, précisant le nombre de mois de la grossesse. Une grossesse normale chez un Norn varie de quatre à cinq mois.

TRUC

Quand un œuf a été pondu, le mot "egg" apparaît dans la barre des tâches. En double cliquant sur ce bouton, vous pourrez vous rendre directement à l'endroit où se trouve l'œuf.

Une fois que la femelle Norn a donné la vie, vous verrez le nombre sur son ventre décroître au fur et à mesure qu'elle se remet de sa grossesse. Une fois ce nombre nul, la femelle sera à nouveau en mesure de se reproduire. Attention, il faut éviter tout contact entre une femelle enceinte et les Grendles ou les herbes empoisonnées. Elle risquerait de perdre son bébé si elle venait à être malade ou affaiblie.

9. COPULATION AVANCÉE

Une fois les premiers concepts de la reproduction maîtrisés, vous pourrez vous montrer plus sélectifs dans le choix des géniteurs. Grâce au Science Kit et à l'analyse de vos Norns, vous pourrez vous lancer dans d'amusantes expériences génétiques. Qui sait quelles étranges variétés de Norns vous allez pouvoir créer ?

Il est dit que les Norns ont un gène récessif, qui entraîne un changement de couleur génétique de la génération suivante. Pourrez-vous contrôler génétiquement la couleur de vos Norns ? Dans l'affirmative, vous pourrez échanger vos Norns de couleur sur le site Web de Creatures. Les créateurs du jeu seront même très intéressés si vous parvenez à obtenir des couleurs inhabituelles.

TRUC

Si l'un de vos Norns souffre d'un dérèglement génétique et que par conséquent vous ne souhaitez pas qu'il se reproduise, vous pourrez vous arranger pour qu'il mange une ugly tomato. Vous trouverez des ugly tomato dans le Breeders Kit par exemple. En mangeant la ugly tomato, le Norn perdra tout attrait pour les relations sexuelles.

différente de celle des Norns. Ils aiment plus que tout piquer la nourriture des Norns et les malmenier. Autant de raisons sérieuses de maintenir vos Norns à l'écart des Grendles, qui véhiculent en plus les maladies.

Les Grendles n'ont pas une structure génétique permettant la reproduction. Ils sont issus de l'océan et naissent dans les arbres. Les Grendles ont tendance à se diriger vers l'île désertique, et on les voit assez rarement dans le jardin. Évitez donc l'île désertique, tant que vos Norns ne sont pas au moins au stade d'adolescents. Si vous voyez un Grendle à proximité de l'un de vos Norns, conduisez le Norn par l'ascenseur le plus loin possible du Grendle.



Pour disposer rapidement de plusieurs générations de Norns, vous devrez d'abord élever une femelle et faire son apprentissage avec l'ordinateur. Ensuite, vous devrez la mener au jardin, dans la cabane dans l'arbre grâce à l'ascenseur, par le téléphérique jusqu'à la ruche où vous pourrez la laisser en liberté. Ensuite, élevez un mâle, faites son apprentissage avec l'ordinateur, et guidez-le à l'extrémité droite du jardin. Conduisez-le par l'ascenseur au Temple, où vous pourrez le laisser seul.

Ensuite, élevez une autre femelle (ordinateur) que vous mèneriez dans le jardin. Vos trois Norns seront approximativement plus vieux, les uns par rapport aux autres, de vingt minutes. Si vous gardez ces Norns séparés jusqu'à l'âge adulte, vous pourrez ensuite mettre en contact le mâle et la plus vieille femelle, les faire se reproduire puis mener le mâle à la seconde femelle. Vous disposerez bientôt d'un bon échantillonnage génétique pour vos expériences.

Il faut bien comprendre que si vous partez de deux Norns issus du disque contenant les œufs, vous limiterez votre potentiel de mutation génétique ; et les Norns résultants auront tous les mêmes caractéristiques. Avec une plus grande population, vous augmenterez les chances d'obtenir des Norns colorés ou disposant de caractéristiques originales.

10. LES GRENDLES

Vous avez probablement déjà fait la rencontre d'un Grendle. Ces punks aux cheveux verts et aux yeux rouges sont mauvais et possèdent une carte génétique

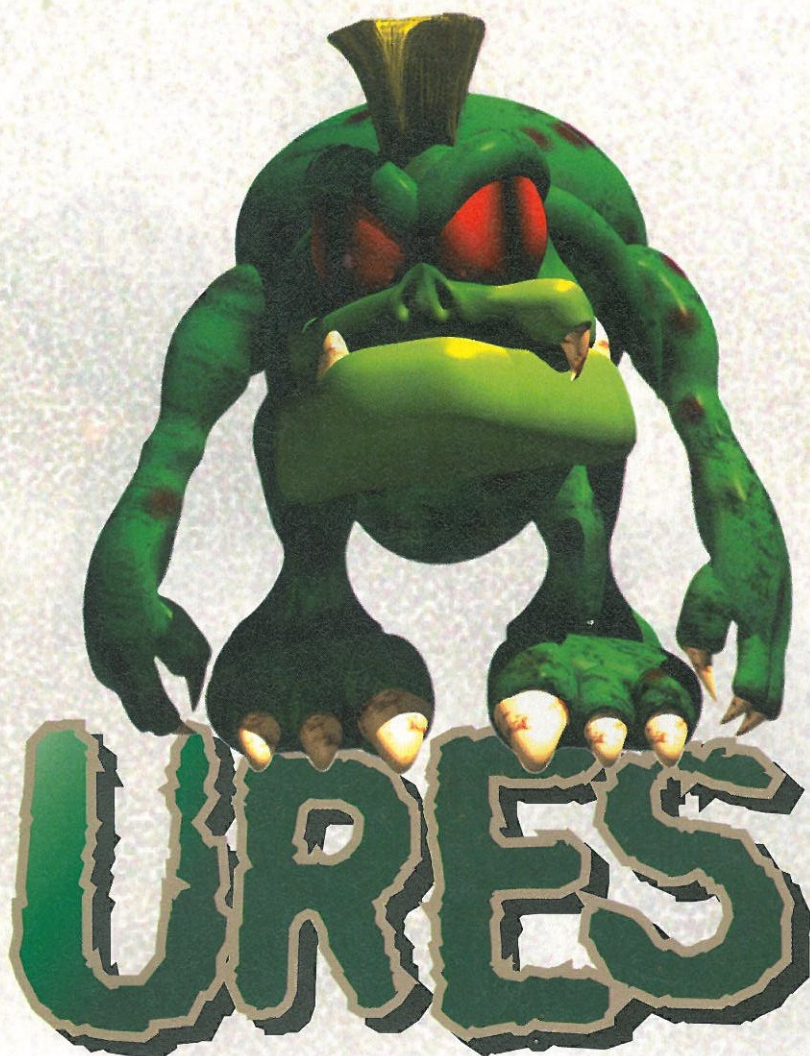
TRUC

Vous pouvez contrôler manuellement l'ascenseur à proximité du lieu de naissance des Grendles. Si vous menez le Grendle tout en bas par l'ascenseur, il fera face au champignon à tête de mort. Bougez l'icône "Main" sur le champignon, le Grendle devrait le manger. Répétez l'opération, et le Grendle devrait mourir empoisonné. Cela vous donnera un répit de trente minutes, avant que le Grendle apparaisse à nouveau.

11. LES LIEUX DE PRÉDILECTION

Le programme permet de sauvegarder vos six lieux préférés. Cela vous permettra de vérifier les stocks de nourriture, de surveiller l'activité des Grendles ou simplement de faciliter le déplacement des véhicules vers vos Norns. Voici les six lieux de prédilection :

- L'incubateur : pratique pour aller chercher les Norns nouveaux-nés ou surveiller les œufs (ce lieu est sauvé par défaut, et ne peut être remplacé).
- Le jardin : permet de surveiller les stocks de nourriture et d'accéder aux Norns qui jouent.



- La ruche : très utile pour aller remplir les pots de miel rapidement.
- Le téléphérique côté droit : pour amener le téléphérique vers la ruche.
- L'arbre des Grendles : pour suivre les agissements des Grendles.
- L'île désert : pour surveiller les Grendles, et amener le sous-marin et le bateau à vapeur vers les Norns.

Les lieux de prédilection sont très utiles pour éviter les Grendles. Si un Grendle menace vos Norns, vous pouvez l'envoyer manuellement vers un ascenseur et sauver comme lieu de prédilection le haut de l'ascenseur. Quand le Grendle arrive en haut, une balle ou un jouet peut servir à l'attirer à l'extérieur de l'ascenseur. Ensuite, vous pouvez renvoyer l'ascenseur : cela isolera le Grendle de vos Norns. En choisissant le lieu de prédilection "ascenseur-haut", vous pourrez veiller à ce que le Grendle ne s'attaque pas à vos Norns.

TRUC

Vous pouvez vous servir des lieux de prédilection pour traverser tout Albia. Allez au sommet du jardin, et sauvez le lieu. Bougez les barres de scrolling à l'extrême gauche, puis sélectionnez le lieu que vous avez sauvé. Vous pourrez scroller à nouveau vers la droite et progresser à travers Albia. En continuant de la sorte, vous pourrez voyager dans tout Albia.

12. S'OCCUPER DES NORN MALADES

Vous devez déterminer ce qui ne va pas avec le Norn. Dans le Science Kit, le moniteur de biochimie permet de savoir si la maladie est due à une rencontre avec un Grendle (glycotoxine) ou bien un coup de froid ou une intoxication alimentaire (Sleep Toxin/Fever Toxin). Si votre Norn tousse et éternue, c'est qu'il a probablement chopé la crève.

Voilà le meilleur traitement à administrer aux Norns malades :

- Nourrissez-les avec de la nourriture de qualité (carottes ou fromage). Évitez la nourriture de secours comme le miel.
- Tenez-les éloignés des autres Norns, surtout les bébés, très fragiles.
- Si d'autres Norns sont sujets aux mêmes symptômes, mettez-les en quarantaine.
- Si les Norns sont en très mauvais point (moins de 15 %), utilisez les produits chimiques du Science Kit pour leur injecter de l'énergie et leur sauver la vie.
- Éloignez-les des Grendles, il faut le répéter.
- Ne faites pas se reproduire les Norns malades ou bien la progéniture riquerait de contracter la maladie.
- Surveillez régulièrement la santé de vos Norns pour intervenir dès l'apparition de la maladie.

Les plantes du jardin et des autres coins d'Albia peuvent faire de bons médicaments. Si votre Norn malade mange la plante curative, cela permettra de réduire considérablement les symptômes de la maladie. Voilà un tableau des plantes et de leurs effets :



Plantes	Fever Few	Campanula	Morning Glory	Tomato	Ugly Tomato	Laburnum
Douleur	100	-	-	-	-	-
Faim	100	-	-	-	-	-
Calories	90	90	90	90	90	-
Histamine A	-	-	-	-	-	100
Histamine B	-	-	-	-	-	100
Sleep Toxin	-	-	-	-	-	90
Fever Toxin	-	-	-	-	-	70
Somnolence	-	-	-100	-	-	-
Fatigue	-	-	-100	-	-	-
Chaleur	-	-100	-	-	-	-
Froid	-	-100	-	-	-	-
Sexuel	-	-	-	100	-100	-
Glycotoxine	-	-	-	-	-	-
Adrénaline	-	-	-	10	10	-

Plantes	Baobab	Death Cap	Pyrethium	Night Shade	Gentian
Douleur	-	100	100	-	-
Faim	-	100	100	-	-
Calories	90	-	90	90	90
Histamine A	100	-	-	-	100
Histamine B	-	-	-	-	100
Sleep Toxin	100	-	-	-	-
Fever Toxin	-	-	-	-	100
Somnolence	-	-	-	100	-
Fatigue	-	-	-	100	-
Chaleur	-	100	-	-	-
Froid	-	-	-	-	-
Sexuel	-	-	-	-	-
Glycotoxine	-	100	-	-	-
Adrénaline	-	-	-	-	-

13. LES PRODUITS CHIMIQUES DU SCIENCE KIT

On peut trouver plein de produits chimiques dans le Science Kit. Chaque produit a un effet particulier sur le métabolisme des Norns, et on peut s'en servir pour soigner les blessures et guérir les maladies. Voilà les sept produits et leurs effets :

PRODUIT	Effet (valeur pour 1 unité 1 seringue = 30 unités)
ÉNERGIE	+2 glucose, +1 vieillissement
ADRÉNALINE	+2 adrénaline
ANTIOXYDANT	+1 vieillissement
SLEEPING PILL	+2 somnolence

COUGH MEDICINE -2 histamine A, +2 somnolence

WAKE UP PILL -1 glucose, -2 somnolence, +1 adrénaline

PAIN KILLER -2 douleur, +1 somnolence

Notez bien que ces produits ont des effets secondaires, et qu'il ne faut les utiliser qu'en extrême recours.

14. UPGRADER CREATURES

Le site Web de Creatures (Cyberlife) est l'endroit rêvé pour trouver des upgrades pour votre programme. Depuis décembre 96, on peut y trouver de nouveaux jouets. Il y a aussi de nouveaux Norns pour vous aider à créer des mutations de couleurs. L'adresse du site Web : <http://cyberlife.co.uk>

Jeux Crack!

S U I T E

le steak frites", comme dirait Lara. Une fois sur la corniche, vous verrez alors que le niveau de l'eau a baissé. Essayez de redescendre en un seul morceau, c'est nettement plus joli. Une Lara en puzzle, ça craint.

Revenez sur cette statue que vous venez de quitter et actionnez le levier qui, comme Boudou, fut sauvé des eaux. Un passage s'ouvre alors. Filez vers ce second passage. Montez le couloir sinueux et prenez le scarabée. O miracle, la porte s'ouvre et des vilains pas beaux vous attendent. Lara a du caractère et un beau fusil.

"Y en a qui vont morfler", comme dirait John Wayne dans je ne sais plus trop quel film. Peut-être dans tous ? Placez le Scarabée, suivez le passage. Une fois dans la salle, un type dénommé Larson vous attend. Faites pas gaffe et allez donc prendre le troisième Scion dans la salle à droite. Victoire et acte suivant !

Passage secret

Lara, Lara pas. L'Uzi, cette petite merveille de technologie israélienne, on en parle mais où est-elle ? Eh bien, dans ce niveau. Voici le seul et unique passage secret du lieu. Et quel passage ! Une fois tout en haut, sur la tête du Sphinx, devant le second réceptacle de la Croix d'Ankh (sur la face), il faut faire à gauche un saut en courant et s'accrocher. Où me direz-vous ? Excellente question, qui vous aurait valu le bûcher en des temps moins cléments, impi que vous êtes. Sur une plateforme invisible ! Il faut avoir la foi, viser juste et ne pas se rétamé en bas. C'est tout. De cette façon, on collecte l'Uzi et de précieux chargeurs.

NIVEAU 13

LES MINES DE NATLA

Suite à un interlude plutôt déplaisant, Lara se retrouve sans arme... Une Lara sans arme c'est un peu comme un sandwich sans pain : c'est vide, fade. Bref, à la poursuite de ses pires ennemis (y en a-t-il d'autres ?), Lara se précipite dans ces mines inhospitalières où elle fera de multiples rencontres, la lave en fusion étant la moins sympa. Bref, tout commence alors que Lara sort la tête de l'eau près du bateau. Passez vite (ou pas, ça n'a pas d'importance) derrière la chute d'eau et abaissez le levier. Revenez près du bateau et prenez le passage à droite.

Là, tirez le bloc de bois et passez derrière afin d'actionner un autre levier. Revenez maintenant derrière la chute d'eau. Montez et sautez en fin de course sur la passerelle qui n'attend que vous et miss Monde. Continuez le chemin. Près de la cabane à votre droite (celle qui est entourée de palissades), bougez le bloc de façon à pouvoir atterrir sur le toit.

Une fois là, filez dans le coin, là où les dalles s'écroulent. Laissez-vous tomber et suivez le chemin qui mène à un switch qui bouge le bateau. Une fois celui-ci actionné, filez vers l'embarcation et montez dessus de façon à sauter sur le berge qui était jusqu'ici inaccessible. Allez jusqu'aux blocs marqués Natla.

Les fissurés peuvent bouger. Arrangez-vous pour passer derrière afin d'actionner un levier qui bougera le petit wagonnet qui

bloque l'entrée de la mine. N'oubliez pas de prendre les munitions pour le Magnum qui se trouvent derrière l'un des blocs bougés. Allez donc faire un tour derrière le wagonnet. Arrêtez-vous sur le bloc Natla que vous aurez poussé, et sautez dans le passage juste au-dessus. Actionnez le levier. Redescendez et continuez tout droit (vous irez juste après à la porte que vous venez d'ouvrir). Vous débouchez alors dans une grande salle.

Juste devant vous, un fusible (le premier d'une série de trois). Prenez-le et rebroussez chemin avant que Larson ne vous allume. Il est armé et dangereux.



Filez droit vers la salle aux cabanes et prenez le passage à gauche. Là se trouve la porte que vous avez ouverte. Actionnez le mécanisme du tapis roulant et ramassez le second fusible. Revenez dans la salle aux cabanes, et empruntez le passage où la porte s'ouvre automatiquement à votre approche. Là, il s'agit d'arriver avant une boule de pierre, au passage au fond à droite de la pièce. Attention, il y a de la lave dans le coin. Une fois dans le passage, le troisième fusible vous attend.

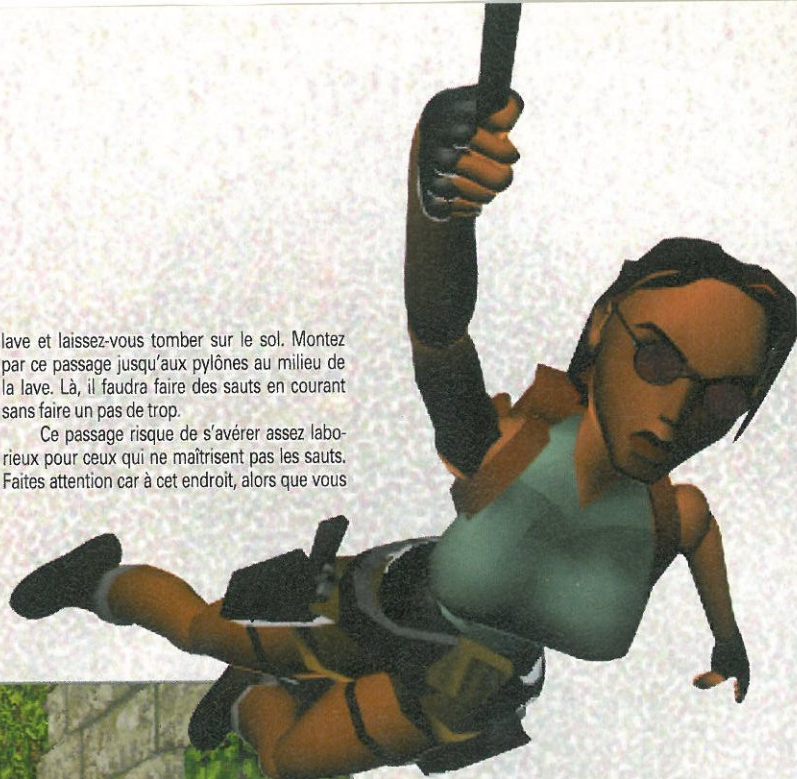
Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas afin d'atteindre la pièce où se trouvent la grue et la cabine qui recevra les trois fusibles. Enclenchez les fusibles. La cabine métallique tombe. Entrez à l'intérieur, deux pistolets vous attendent. Ouf ! grimpez dessus et sautez dans le passage adjacent.

Continuez le chemin. Soyez attentif. Un passage dans le plafond vous permet d'arriver devant une porte qui s'ouvre à votre approche. Le sol se dérobe alors que vous arrivez, accrochez-vous. Remontez et passez ce passage. Des munitions d'Uzi ainsi que des soins (large) vous attendent. Retournez dans la salle où vous attendez Larson. Pas la peine d'essayer de l'abattre (si vous y arrivez, vous gagnerez le Magnum). Guettez l'endroit où se trouve la sauvegarde en contrebas, et laissez-vous tomber sur cette plateforme au-dessus de la lave. Là, sauvegardez parce que les choses vont rapidement se gâter.

Vous allez regretter d'avoir suivi ces drôles de lascars dans ces mines. Bref, faites un saut en courant vers la plate-forme qui se trouve non loin de vous le long du mur (guettez les différences de couleur). Une fois dessus, accrochez-vous à la paroi. En filant à gauche, vous récupérez des soins, alors qu'à droite, la suite de l'aventure vous attend. Méfiez-vous de Larson, il tire toujours. Faites le tour de cette crevasse à

lave et laissez-vous tomber sur le sol. Montez par ce passage jusqu'aux pylônes au milieu de la lave. Là, il faudra faire des sauts en courant sans faire un pas de trop.

Ce passage risque de s'avérer assez laborieux pour ceux qui ne maîtrisent pas les sauts. Faites attention car à cet endroit, alors que vous



rez à l'extrémité à droite. Abaissez l'interrupteur, il ouvre la porte de la seconde petite baraque dans cette pièce. Filez là-bas et prenez la clé de la pyramide ainsi que les soins. Fin de l'acte !

Les passages secrets....

Poussez la caisse en bois avant que la boule ne vous écrase. Puis tirez cette caisse et montez pour ramasser les munitions de l'Uzi et la médecine. Plus loin, des soins, des munitions d'Uzi et un fusil à pompe. En faisant la peau au skateboarder, vous pourrez récupérer ses Uzi. Dans l'un des coins de cette salle, se trouve un point d'eau. Plongez et ramassez les soins et les munitions de Uzi.

NIVEAU 14

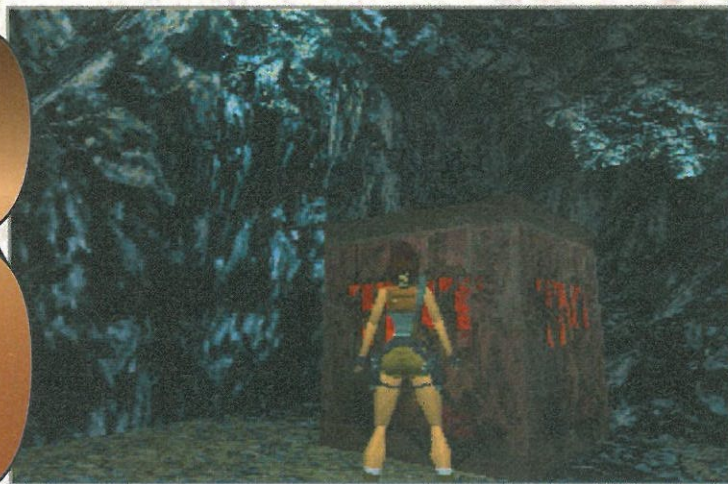
L'ATLANTIDE

En voilà un niveau sur lequel vous allez passer du temps ! Ici, Lara va pouvoir mourir écrasée, brûlée dans les flammes ou dans la lave, empalée, tranchée, dévorée, explosée... Bref, autant de façons de recommencer votre partie. Prenez les Uzi qui se trouvent par terre avant toute chose, on se sent bien mieux avec deux Uzi en main. L'Uzi n'est-il pas le meilleur ami de l'homme ?

Tout commence avec quelques monstres qu'il faut prestement abattre. Filez ensuite vers la porte au fond à gauche. Montez et abaissez les leviers de façon à ouvrir la porte du bout. Attention carnage. Vous remarquerez vite que chaque Sphère renferme une bête élevée au Pal, Pedigree Pal. Prenez le chemin qui suit. Pour le premier passage secret, laissez-vous tomber en arrière en vous agrippant sur la petite plate-forme devant la lave. Laissez-vous tomber pour vous accrocher à la seconde plate-forme. Prenez les soins (large), les munitions de Magnum et de Uzi.

Remontez et poursuivez le chemin. Vous voilà maintenant sur une plate-forme transparente. Sauter, à droite, au niveau de la brèche. Puis, laissez-vous tomber et accrochez-vous de façon à pouvoir prendre le chemin. Engagez-vous (qu'ils disaient) dans le corridor et abaissez le levier qui ouvre la porte. Revenez sauter sur la plate-forme translucide et prenez

TOMB RAIDER



Le deuxième passage

Dirigez-vous vers le levier comme pour l'abaisser. Alors que vous vous apprêtez à le baisser, le sol s'écroule. Normal, pas d'inquiétude, on ne peut pas le baisser. En bas, Danse avec les Loups en stéréo vous attend. Dégagez ensuite le passage obstrué par le bloc mobile et filez jusqu'au levier. Miracle, la seconde porte s'ouvre. Pas trop dur...

Le troisième passage

Bougez les blocs de façon à progresser. Devant vous, des dalles prêtes à céder sous votre poids et en dessous, des pieux prêts à vous recevoir. Tout le monde n'attend que vous ! De l'autre côté, se trouve le levier qui actionne la dernière porte. Courez et actionnez le levier. Retournez-vous, et ô horreur un trou et des pieux. Placez-vous tout au bord, sautez et agrippez-vous rapidement. Filez maintenant vers le passage ouvert.

Dans le passage suivant, au niveau de la première statue d'or à gauche, se trouve un passage secret. Attention, sous les dalles se trouvent des pieux. À vous de courir ! Si vous parvenez à descendre, il se peut que vous trouviez un second passage ainsi que des munitions pour le Magnum. Poursuivez le chemin et allez ramasser le Scion. Sauvez-vous et ne faites pas attention aux momies, elles ne feront rien. Ressortez par l'endroit où vous êtes rentrée. Avant de ressortir, guettez le petit passage secret contenant des soins et des munitions de Magnum. Une drôle de rencontre vous attend. Ne vous laissez pas faire et... fin de l'acte !

Le premier passage

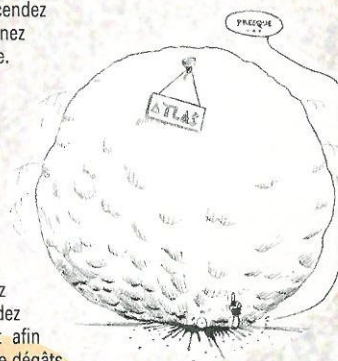
cher qu'il faudra éviter si l'envie vous prend d'y faire un tour.

La curiosité est un vilain défaut. Prendre tout de suite le passage de droite. Le but sera ici de résoudre trois énigmes, qui ouvriront chacune une porte du passage de gauche.

Ne touchez pas au levier, en arrivant. Descendez dans la pièce et prenez le passage à gauche. Au bout du passage, vous vous retrouvez en haut d'un pylône.

Tournez sur votre droite, un passage s'ouvre dans le mur : sautez en vous agrippant. Poursuivez votre route. Descendez en vous accrochant afin de ne pas prendre de dégâts. Arrangez-vous pour vous retrouver sur le sommet de l'autre pylône (je vous rappelle qu'il n'a pas bougé, puisque vous n'avez pas abaissé le premier levier !). Tournez-vous sur votre droite et sautez dans le passage.

Au bout de celui-ci, abaissez le levier et revenez maintenant vers le tout premier levier qu'il faut aussi abaisser. Prenez la porte à droite de ce dernier, qui s'est ouverte, et sautez de pilier en pilier pour traverser la salle. Attention, les pointes sont à éviter (comme si vous ne l'aviez pas deviné !). Une fois en face, vous trouverez le moyen d'ouvrir la première porte.



NIVEAU 5 MONUMENT ST-FRANCIS Secrets : 4

Dès votre arrivée, deux tigres vous attendent. Allez ensuite vers le bloc mobile et poussez-le d'une case. La porte du fond s'ouvre. Là,



NIVEAU 4 LA TOMBE DE QUALOPEC Secrets : 3

Ouvrir le levier qui se trouve juste à droite et abattre les deux raptors. Un jeu d'enfant. En face, se trouve une porte fermée qui ne s'ouvre qu'à la fin, un gros ro-

Jeux Crack!

S U I T E

trois gorilles. Baissez ensuite les deux leviers et ressortez, vous allez faire la connaissance de l'ami Pierre. Revenez vers le bloc mobile et tirez-le de deux cases.

La porte du haut s'ouvre. Maintenant, poussez-le de trois cases de façon à être en face du pilier accessible. Sautez de pilier en pilier pour atteindre la porte. Une fois sur le premier pilier, repérez l'accès dans le mur nord. Là, après plusieurs sauts périlleux, vous trouverez un passage secret où prendre des soins (large) et des cartouches de fusil. Poursuivez le passage et laissez-vous glisser sur la pente.

Au bout de celle-ci, il est possible de sauter afin d'atteindre un passage secret dans lequel on trouve des munitions pour le fusil et des soins (small). Nagez jusqu'à la salle accessible. Abaissez le levier et redescendez transformer le croco en sac de voyage. Sous l'eau, repérez une entrée pour pénétrer dans une salle secrète et prendre des munitions de fusil. Poursuivre le chemin.

Vous voilà maintenant dans une salle où il ne fait pas bon avoir le vertige. Le but de la manœuvre est ici d'abaisser quatre leviers qui se trouvent à différents niveaux, pour ensuite entrer dans les quatre salles : à l'intérieur, se trouvent les clés qui ouvriront la quadruple serrure de la porte d'en bas.

Porte de Thor

Évitez les éclairs en faisant deux sauts successifs en courant.

Ensuite, placez-vous sur la case marquée d'un symbole dans la grande salle, et sautez en arrière au moment où le marteau va s'abattre (un déclin caractéristique se fait entendre). Tirez le bloc de façon à pouvoir grimper. Sautez sur la plate-forme et récupérez la clé. Pour ressauter de l'autre côté, placez-vous au ras de la corniche, faites trois pas en marchant en arrière et prenez votre élan pour sauter. Accrochez-vous ! Lorsque vous abaissez le levier qui ouvre la porte de Thor, tournez à droite et sautez sur la case grise en vue. Tournez rapidement à droite et laissez-vous tomber en vous agrippant, et sautez maintenant sur la plate-forme suivante pour franchir la porte et prendre des soins (large) et des munitions de Magnum. Faire des roulades vous permettra de gagner du temps car la porte ne reste pas ouverte ad vitam eternam.

Porte de Damoclès

Vous ne risquez rien à l'aller. Foncez au bout chercher la clé. En revenant, regardez les ombres au sol et marchez de façon à les éviter. Des épées tombent du plafond. Passez le plus souvent possible entre les colonnes doriques pour finalement ressortir victorieux (victorieuse !). N'oubliez pas de grimper au-dessus de l'endroit où vous récupérez la clé.

Porte d'Atlas

C'est en bas que se trouve l'interrupteur pour ouvrir cette porte. Pierre aussi vous attend. Il sera plus tard accompagné de deux tigres. Dans la pièce d'Atlas vous attend un

singe. Après, vous voilà aux prises avec une énorme boule prête à vous écraser. Attendez qu'elle parte vers vous et sautez dans le trou, contre la paroi, de façon à ce qu'elle vous passe au-dessus de la tête. Ressortez, après avoir pris les soins à vos pieds, et grimpez chercher la clé.

Porte de Neptune

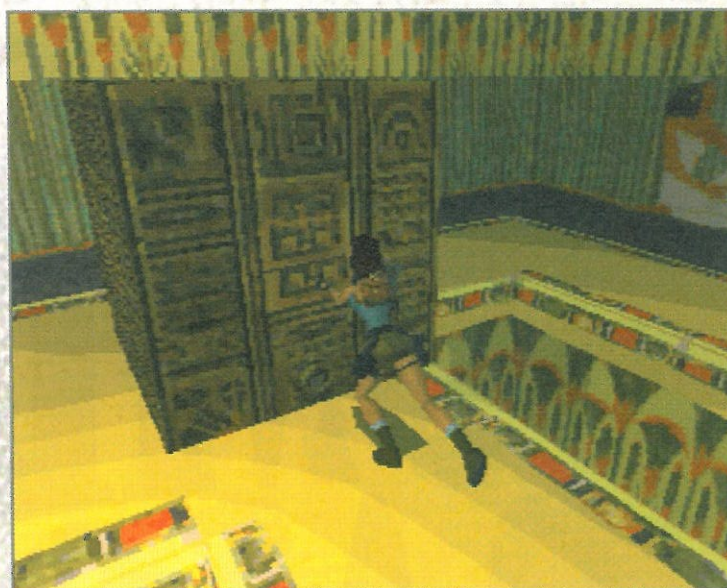
Plongez, le courant vous emporte. Abaissez le levier et prenez la clé. Il faut maintenant redescendre et ouvrir la porte pour sortir. Fin de l'acte !

NIVEAU 6 LE COLISÉE Secrets : 3

Le Colisée et son arène...

Lara se souvient de son séjour à Rome. Ah ces chrétiens, de véritables aventuriers ! À poings nus contre des tigres ! Arrivé dans ce niveau, il s'agit d'abattre le croco, de plonger et de passer de l'autre côté, devant l'antique bâtiment. Là, deux tigres vous attendent, une brouille.

Filez sur la gauche, grimpez sur les roches et sautez au premier étage du bâtiment. Courez entre les colonnes jusqu'au bout pour ramasser des soins. Revenez, grimpez sur le bloc qui obstrue le passage, et filez au second étage. Après un saut, descendez la roche, il y a un passage sur la gauche. En face, se trouve une cache secrète. Faites un saut en courant pour atteindre les munitions de fusil. Abattez les deux crocos, accrochez-vous à la fissure sur la paroi de gauche et traversez ce «pit» nau-séabond. Au passage, entrez dans le passage secret qui se trouve sur la corniche. Poursuivez le chemin, abaissez l'interrupteur et montez ensuite l'escalier qui mène à l'arène. Faites un carton sur les bêtes sans descendre de préférence. Une fois le ménage fait, descendez et pénétrez par le passage ouvert qui se trouve en face de vous. Descendez la pente, abattez vos adversaires, abaissez les deux leviers et empruntez le passage pour ressortir. Attention, les fauves ont été lâchés ! Faites un



carton ! Filez maintenant vers la grille récemment ouverte. Descendez. Là, il faut actionner les mécanismes des portes en montant sur les dalles grilles. Le but est d'actionner un levier qui se trouve dans la pièce de droite. Il faut donc être rapide et avoir un timing précis. Il n'y a pas d'autre solution. Une fois le levier enclenché, la grille de gauche s'ouvre sur un passage. Poursuivez votre route en faisant attention aux pieux au bout du couloir. Filez à gauche, grimpez. Il faut maintenant, une fois tout en haut, arriver à sauter en face. Trouvez un bon angle, prenez votre élan et retombez sur le promontoire. De là, il faudra sauter en s'agrippant à l'espèce de balcon fleuri juste à côté. Abattez le gorille et allez ensuite tirer le bloc qui vous permettra d'actionner le levier (il ouvre une porte autour de l'arène) et de prendre des soins. Foncez maintenant sur la première porte ouverte.

Première salle

Sautez dans le trou pour éviter la roche qui dévale. Une fois celle-ci passée, remontez et sautez en face afin de monter la côte. Abaissez le levier qui ouvre la seconde porte, et sortez.

Deuxième salle

Rien de bien compliqué ici. Sautez de plate-forme en plate-forme pour abaisser le levier. Attention, dans cette salle se trouve un passage secret des plus intéressants. Celui-ci se déclenche lorsque vous vous placez à côté du pylône de gauche. Écoutez, une porte s'ouvre en haut, il faut foncer, être très rapide et vous trouverez alors des soins, des munitions pour le UZI et les pistolets Magnum. Si vous n'y arrivez pas, pas d'inquiétude, les pistolets Magnum peuvent aussi se trouver au niveau suivant dans un passage secret plus facile d'accès.

Troisième salle

Abaissez le levier et n'oubliez pas de bouger le bloc afin de trouver la clé rouillée. Il

faut maintenant revenir à la salle du balcon. Allez au fond prendre les soins. Ouvrez la grille grâce à la clé, plongez, remontez dans la petite salle où se trouve le levier qui ouvrira la grille du fond. Faites gaffe au croco. Une fois le passage ouvert, acte suivant !

NIVEAU 7 LE PALAIS DE MIDAS Secrets : 3

Dès le début, il s'agit de filer dans la salle en haut des escaliers. Là, sautez de pylône en pylône pour atteindre la plate-forme aux cinq leviers. Là, avant de commencer à jouer avec toute ces manettes - je vous concède que c'est assez tentant -, descendez et abaissez le levier qui ouvre la grille. Vos déplacements futurs n'en seront que plus simples. Notez ensuite les lettres au-dessus de chacune des portes de cette vaste pièce. Il y a cinq lettres qui sont soit Omega, soit Gamma. Alors qu'Omega correspond au levier dans sa position initiale, Gamma signifie qu'il faut l'abaisser. Il ne vous reste plus qu'à courir depuis une porte aux cinq leviers (heureusement que vous avez ouvert la grille!) pour entrer les codes.

La porte

Endommagée (en fait Omega) / Omega / Gamma / Gamma / Omega. Voilà sans aucun doute la porte la plus délicate. Enfin, la porte n'est pas compliquée, ce n'est jamais qu'une planche rudement solide placée à la verticale. Disons que l'énigme qu'elle cache est plutôt corsée et nécessitera toute votre adresse. Prenez votre respiration, Lara va avoir besoin de vous. Entrez dans la pièce et tirez le bloc qui se trouve juste après. Tout s'écroule, c'est l'apocalypse. Maintenant, grimpez tout en haut et, en sautant, traversez la pièce. Grimpez jusqu'à arriver au bord du précipice qui fait face à la piscine. Sauvegardez. Là, vous pouvez sauter dans la piscine. Au bout, après deux crocos, un passage secret demandera un brin de dextérité pour être atteint : en effet, il faut sauter avant de glisser. Allez-y, et vous comprendrez. Mais revenons à notre mission. Une fois au point de sauvegarde, sautez sur le bord de la piscine, faites quelques pas à gauche et laissez-vous descendre. Vous ne prendrez ainsi aucun dégât. Vous arrivez alors au premier étage d'un bâtiment inaccessible autrement. Il vous faut attendre,

après avoir fait un petit saut au-dessus du vide, la partie perpendiculaire. Filez au bout de cette corniche, abattez les primates (je ne parle pas de Jacques Pradel) et repérez sur la corniche d'en face les soins. C'est à cet endroit qu'il faudra sauter en prenant votre élan (une fois au bord, faites trois pas en arrière, en marchant : cela suffit). Évitez de manquer ce saut, c'est terrible quand Lara se ramasse et se brise en petits morceaux vides de vie... Une fois accroché à la corniche, tenez bon. Prenez les soins et passez à gauche, toujours en vous accrochant pour vous laisser tomber sur un sol accueillant sous vos pieds. Sautez de l'autre côté, et suivez le chemin. Veillez à ne pas tomber.

Vous ne rencontrerez dès lors qu'un seul tigre et quelques chauves-souris.

Au bout du trajet, après de multiples sauts, un lingot de plomb vous attendra.

Deux passages secrets près de la piscine

Nagez jusqu'au bout et vous arriverez dans une salle où vous attendent, après quelques sauts assez faciles, des munitions de Magnum et des soins (small).

De plus, dans le coin nord-est du bassin se trouvent d'autres objets. Regardez donc en bas, et laissez-vous tomber en vous accrochant pour prendre des soins (small) et des munitions pour Uzi et Magnum.

Porte: Omega / Omega / Gamma / Omega / Gamma

Pas de problème ici. Il faut abaisser le levier qui se cache derrière le bloc que vous aurez tiré, puis il faudra sauter de pylône en pylône sans tomber sur les pieux qui, je vous le rappelle, font mal. Au bout de cette partie de funambule, un autre lingot de plomb ainsi qu'un gorille tenteront de vous pousser sur les pieux;

Porte: Gamma / Omega / Omega / Omega / Omega

Sauvegardez avant de faire le zizou. Une autre sauvegarde se trouve en face. Courez, sautez de pylône en pylône jusqu'à l'autre bout. Dès que la ligne devant la première flamme est franchie, les flammes s'arrêtent durant quelques secondes.

À vous de courir, pas le temps de vous arrêter. En face, se trouve aussi le troisième lingot de plomb. Une fois les trois lingots en poche, il s'agit d'aller les transformer en or pour ensuite revenir ouvrir la dernière porte de cette grande salle. Foncez donc vers votre piscine d'origine on se croirait devant l'homme de l'Atlantide ! et prenez le passage qui se trouve alors à votre droite. Au bout, derrière la porte d'un temple qui s'ouvre à votre approche, se trouve un levier : actionnez-le et sauvegardez. Allez ensuite dans le jardin, faites un carnage de gorilles au grand dam de Sigourney Weaver, et grimpez

sur le petit toit au fond de la pièce. Là, après avoir suivi le passage, vous tomberez dans la pièce de la statue de Midas. Posez un à un les lingots dans la main de la statue et, ô miracle, ils se transforment en or. Ne grimpez pas dessus, vous risqueriez de finir en lingot à pattes... Sauvegardez et filez vers la porte de sortie après avoir actionné correctement les leviers. Il ne vous reste qu'un tigre à éplucher... pardon descendre et trois lingots à poser pour ouvrir la porte. Acte suivant !

Un super passage secret

À cet endroit précis, se trouve un levier. Actionnez-le, il ouvre l'une des grilles de la salle. Là, vous voilà en face de mâchoires d'acier. Sautez sifs vous arrêtez sur la dalle qui se casse. Vous trouverez là les pistolets Magnum !

NIVEAU 8

LA CITERNE Secrets: 3

Le début du niveau ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Les histoires sérieuses commencent une fois devant le grand bassin. Il faut dire que Lara conserve des baignoires un souvenir douloureux. Imaginez-la devant cette colossale piscine. Un cauchemar ! Alors que vous arrivez dans la pièce et que vous faites ainsi face au bassin, filez à droite, de l'autre côté de l'eau. Vous trouverez là une sauvegarde (inutile, puisque vous n'avez encore rien fait et que le meilleur reste à venir). Grimpez du côté gauche (lorsque vous faites face à ladite sauvegarde) et sautez sur le balcon qui vous mènera à la salle des vannes. Pour votre premier passage, vous rencontrerez l'ami Pierrot qui, loin d'être dans la lune, ne manquera pas de vous tirer dessus, en tout bien tout honneur bien entendu, le magnum étant son seul calibre disponible. Songez à laisser le passage libre derrière vous, afin que celui-ci, lâche de nature, puisse s'enfuir lorsque vous, jeune Lara délicate et sensible, lui aurez envoyé en pleine tronche une bonne rafale de vos pistolets (normaux... il ne faut pas gâcher). Pénétrez ensuite dans la salle et abaissez le levier qui aura pour effet de monter le niveau de l'eau. En grimant dans la pièce, il vous sera possible de mettre la main sur des soins. Une fois le mécanisme enclenché, laissez-vous tomber sous la grille et nagez dans cette eau lustrale où les rats patagent avec allégresse. "C'est beau, un rat d'égout qui nage !" (on dirait presque un poème de Lamartine). Revenez à la surface au bout du passage, et il ne vous faudra que quelques sauts pour récupérer la première clé rouillée. Ensuite, redescendez et sauvegardez. Vous voici en possession d'une des cinq clés nécessaires pour passer ce niveau.

La seconde clé rouillée

Le niveau de l'eau est maintenant plus haut. Foncez donc sur le coin où se trouvent les munitions pour le fusil à pompe. Vous devriez le trouver rapidement, il n'y a en effet pas

TOMB RAIDER

tant de coins que ça sur un rectangle... Bref, montez et accrochez-vous à la fissure sur le mur. Suivez-la et lâchez prise lorsque le sol réapparaît sous vos pieds.

Au terme de cette escalade, vous trouverez la seconde clé rouillée.

La clé d'or

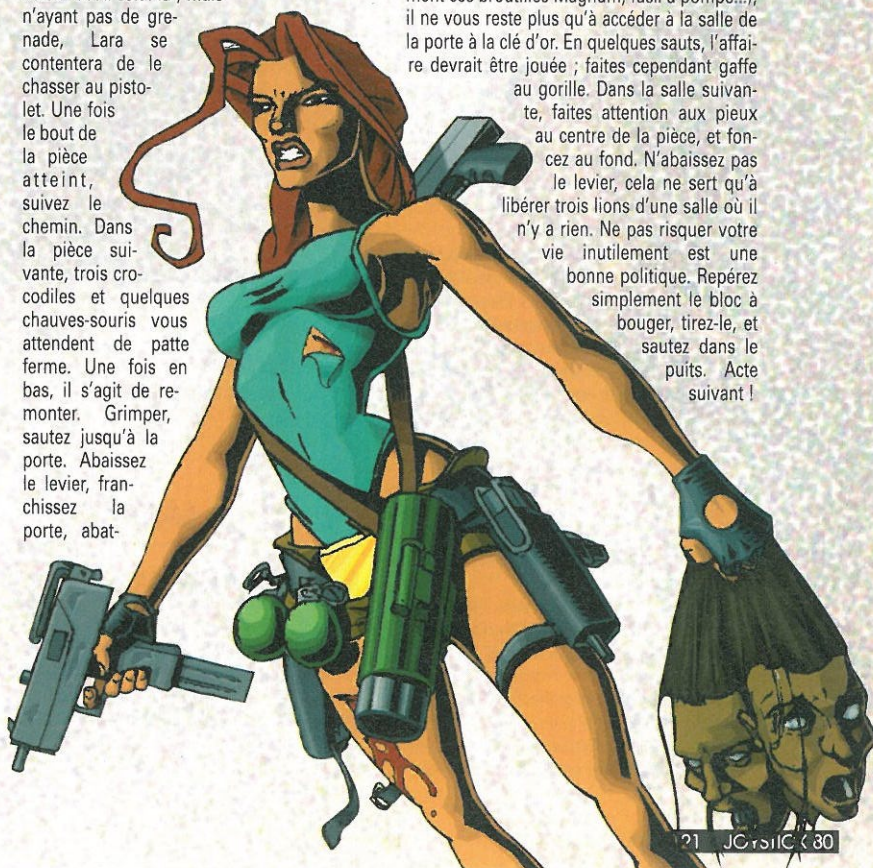
Celle-ci ne vous sert pas tout de suite, mais c'est maintenant le meilleur moment pour la récupérer. Et puis, les femmes sont ce qu'elles sont, il suffit que Lara sache qu'elle est en possession d'or pour avoir tout de suite le moral. C'est important, le moral, pour une aventurière. Après tout, Lara est une femme comme les autres... en plus géométrique c'est tout. Bref, foncez sur la façade où s'ouvrent les deux portes à serrure. Ouvrez les deux portes, et plongez ensuite dans l'eau qui se trouve derrière la seconde porte. Évitez les pieux, et descendez prendre la clé d'or. Ressortez, au moins pour respirer... on continue. Passez dans la salle adjacente. Deux gorilles vous attendent. Servez-leur du plomb en guise de banane ; puis grimpez sur la plate-forme la plus basse et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la fissure sur le mur au bout de la pièce.

Attention, Pierre reviendra. Il commence à être lourd celui-là ; mais n'ayant pas de grenade, Lara se contentera de le chasser au pistolet. Une fois le bout de la pièce atteint, suivez le chemin. Dans la pièce suivante, trois crocodiles et quelques chauves-souris vous attendent de patte ferme. Une fois en bas, il s'agit de remonter. Grimper, sautez jusqu'à la porte. Abaissez le levier, franchissez la porte, abat-

tez les rats et sautez ensuite en diagonale pour éviter les pieux. Ne riez pas, ou c'est la mort. Vous arriverez dans une pièce aux berges inaccessibles ; contentez-vous de filer dans le passage immergé au centre de la pièce pour atteindre une salle où se trouvent quelques rats, des soins et un interrupteur. Actionnez celui-ci, emparez-vous de la première clé d'argent et filez vers le grand bassin.

Maintenant, retournez à la pièce où vous avez rencontré Pierre pour la première fois. Actionnez à nouveau l'interrupteur afin que l'eau revienne à son niveau initial.

Il s'agit maintenant, en sautant de pylône en plate-forme, d'atteindre la pièce où Pierre vous attendait la seconde fois. Pas évident, surtout lorsque l'on sait que certaines chutes sont mortelles. Une fois la pièce atteinte, refaites le chemin que vous venez de parcourir jusqu'à la salle qui était alors inaccessible. Là, grimpez et sautez tout en prenant garde de ne pas tomber dans le bassin nouvellement formé et abaissez le levier. Vous pouvez maintenant aller chercher la seconde clé d'argent. Regagnez le bassin central et foncez, après avoir remonté le niveau de l'eau, jusqu'aux portes aux clés d'argent. Juste avant l'entrée, poussez le bloc de gauche, celui-ci cache un passage secret où il faudra faire un saut périlleux arrière pour atteindre l'objectif. Une fois ces gadgets en poche (c'est terrible comme les femmes aiment ces brouilles Magnum, fusil à pompe...), il ne vous reste plus qu'à accéder à la salle de la porte à clé d'or. En quelques sauts, l'affaire devrait être jouée ; faites cependant gaffe au gorille. Dans la salle suivante, faites attention aux pieux au centre de la pièce, et foncez au fond. N'abaissez pas le levier, cela ne sert qu'à libérer trois lions d'une salle où il n'y a rien. Ne pas risquer votre vie inutilement est une bonne politique. Repérez simplement le bloc à bouger, tirez-le, et sautez dans le puits. Acte suivant !



Jeux Crack!

S U I T E

En plus de ceux décrits dans ce chapitre, voici deux autres passages secrets :

Faites le tour du bassin principal sous l'eau pour trouver des munitions de Magnum. Dans la salle au levier (pour changer le niveau de l'eau), une fois les soins pris (small), tournez à droite et courez en haut de la pente. Tournez-vous à gauche et faites face au mur. Sautez et agrippez-vous. Montez et prenez les munitions de fusil.

NIVEAU 9

LA TOMBE DE TIHOCAN Secrets : 2

Abaissez l'interrupteur qui change le niveau de l'eau. Sortez de l'eau et abaissez l'autre interrupteur qui ouvre la porte. Prenez le passage. On remarquera qu'à force de sauter dans l'eau et de sortir sans se sécher, Lara risque bien d'attraper la crève.

Elle devrait faire gaffe. Bref, vous revoilà sous l'eau. Abaissez l'interrupteur pour changer le sens du courant. Vous arrivez alors dans une pièce où se trouve une sauvegarde. Sauvegardez. Un balancier mortel fait alors son apparition.

Prenez votre élan et sautez en face sans vous faire toucher de préférence. Lara n'a pas besoin de se faire scalper. Une fois en face, faites quelques pas, retournez-vous et laissez-vous choir en vous accrochant. Il faut maintenant passer à droite à la force de vos bras pour ensuite abaisser un levier qui fera apparaître de l'eau en bas. Une fois l'eau arrivée, laissez-vous tomber en bas. Si vous arrivez dans cette salle sans avoir changé le niveau de l'eau, il est alors possible de trouver un passage secret. Repérez les dalles de couleur différente. Sautez sur ces dalles, et un passage s'ouvrira. Suivez le chemin, vous trouverez des munitions de fusil et des soins (large). Empruntez le passage dans lequel se trouve le rat, après avoir ramassé les munitions et abattu le croco. Faites gaffe, l'ami Pierre traîne dans le coin.

Une fois dans le passage, repartez sous l'eau. Vous arrivez alors dans une pièce où vous attendent deux gorilles et un tigre. Faites le ménage, ces bestioles ne savent pas se tenir, et leurs démonstrations d'affection pourraient devenir lassantes. Empruntez le passage qui fait le tour de la pièce, abaissez le levier qui ouvre la porte au-dessus des pieux. Sautez au niveau de

la faille dans le mur afin de vous accrocher et de monter au niveau de la porte. Dans cette pièce se trouvent des soins et la clé d'or. Foncez à la serrure d'or. Les blocs montent à la surface de l'eau.

Sautez de bloc en bloc

Dans la pièce suivante, il s'agit de pousser le bloc amovible sur les dalles écrites.

Les portes s'ouvrent alors une à une. Première porte : munitions de Magnum et de fusil. Deuxième porte : munitions de fusil. Troisième porte (en hauteur) : soins et la première clé rouillée. Quatrième porte : troupeau de rats sauvages et soins. Cinquième porte : à peine entré, sautez rapidement en face sur la clé rouillée. Vous éviterez ainsi de finir en crêpe britannique. Ressortez une fois la clé en poche. Mettez les deux clés dans les serrures adéquates. Sauvegardez. Sur la droite se trouve un passage secret. À vous de sauter de façon à l'atteindre. Vous y trouverez des munitions de Uzi et de Magnum. Une fois en bas dans le bassin, repérez la petite plate-forme de pierre. Montez dessus et suivez le chemin.

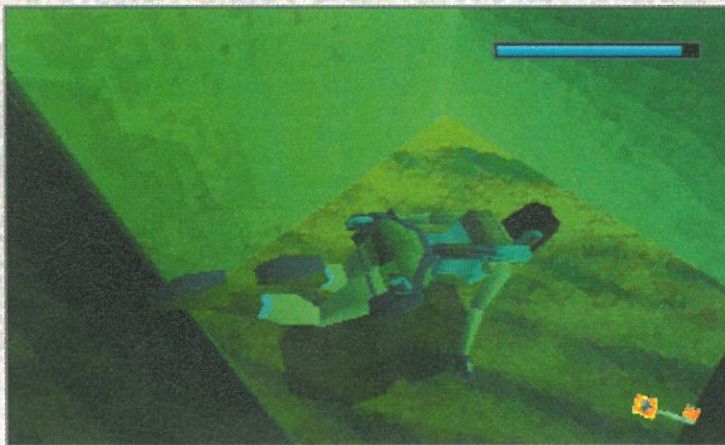
Vous voici devant un ravin. Sautez en face afin d'actionner le levier qui ouvre une grille sous-marine. Une fois le levier abaissé, laissez-vous tomber dans l'eau et filez vers ledit passage sous-marin. Celui-ci se trouve grosso modo sous le temple aux centaures. Une fois le passage trouvé, il ne vous reste qu'à abaisser le levier qui ouvre la porte du temple et à sauvegarder. Filez vers le temple, les deux centaures prennent vie. Vous pouvez toujours essayer de les abattre, mais mieux vaut entrer et passer à la rencontre finale. À l'intérieur, l'ami Pierre vous attend. À vous de lui en mettre plein les dents. Il vous donnera alors un autre Scion, une clé d'or ainsi que des pistolets Magnum tout beaux tout neufs. Mettez la clé dans la serrure et sortez.

Fin du niveau et acte suivant, l'Égypte vous attend.

NIVEAU 10

LA CITÉ DE KHAMOON Secrets : 3

Alors là, il va falloir prendre son temps... Lara risque de sortir de là dans un piteux état et comme elle peut et doit toujours servir, ne mettez pas les pieds n'importe où. Alors que ce niveau commence, il faut vous avancer jusqu'au passage en contre-



bas. Agrippez-vous à la brèche à droite et suivez-la jusqu'à l'interrupteur.

Abaissez-le, il ouvre la porte du bas. Descendez et tirez d'un cran le bloc. Pousser ensuite le second bloc, celui qui se trouve un cran au-dessus, de l'autre côté contre le pylône couvert de hiéroglyphes. Songez à aller voir derrière le premier bloc bougé, vous y trouverez ainsi des munitions pour le Magnum ainsi que des soins. Grimpez, vous arrivez alors dans une vaste salle où un monstre en bandelettes s'apprête à vous en mettre plein les dents. Le Magnum est de rigueur.

Ramassez ensuite la clé qui se trouve derrière la tête du Sphinx et ouvrez la porte qui se trouve en bas, ceci après avoir dégagé le passage caché par un bloc mobile. Après un couloir, vous arriverez dans une pièce où se trouvent de multiples statues. Allez au fond et prenez le passage de droite. Faites gaffe à la panthère noire. Lara aime les chats, et les panthères le lui rendent bien. Allez jusqu'à la sauvegarde, descendez et plongez dans le bassin. Actionnez l'interrupteur. Prenez le passage ainsi ouvert.

Là, les choses se compliquent. À ce moment du jeu, je vous conseille de prendre un petit café, de regarder un instant TF1, histoire de faire le vide dans votre tête et de repartir à l'aventure. Une fois dans la pièce et après avoir transformé le croco en sac à main Hermès, montez au premier niveau et poussez le bloc vers la passerelle. Grimpez sur la passerelle et abaissez le levier qui se trouve dans la salle ainsi découverte. Redescendez et poussez le bloc à l'autre bout, en prenant votre élan, de façon à pouvoir sauter sur la plate-forme où se trouve un autre bloc mobile. Si cette phrase vous semble compliquée, reprenez-la, découpez-la et demandez à votre grand-mère de vous en faire la lecture,

vous verrez, c'est beaucoup plus simple que ça en a l'air. Faites ce saut prodigieux sans riper et poussez le bloc qui libère ainsi un passage. Faites gaffe, un monstre-momie vous attend et il pourrait bien vous pousser en contrebas où vous vous éclateriez sans aucune classe.

Une fois dans la salle du monstre, abaissez le levier, une trappe s'ouvre au plafond. Rejoignez le bloc central et pénétrez à l'intérieur de la salle qui trône tout en haut.

Abaissez le levier qui s'y trouve. Celui-ci ouvre un passage autour de la statue du chat. Une fois devant la statue, descendez en prenant garde de ne pas tomber. Prenez ensuite le passage à côté duquel se trouvent les munitions. L'autre est une espèce de piège à empaler qui fera appel à toute votre adresse. Laissez donc tomber. Abaissez le levier et sauvegardez.

Dans la pièce en contrebas, quatre panthères noires vous attendent. Allez-y au fusil à pompe, la panthère y est allergique. Descendez et grimpez ensuite sur le bloc au sommet incliné. Prenez le passage qui s'ouvre à votre droite en sortant vos Magnum.

Un monstre-momie vous attend. Au bout d'un couloir tortueux, une grande salle. Allez au fond à droite, cela déclenche une trappe au plafond, utile pour la suite. Retournez-vous, il y a un passage dans le mur, empruntez-le. Montez le chemin et grimpez sur le bloc tout en haut afin de ramasser la clé de saphir. Continuez droit devant vous et sautez de plate-forme en plate-forme afin d'atteindre un interrupteur. Revenez ensuite sur vos pas, à l'endroit où vous avez rencontré le dernier monstre-momie. Le sable a coulé et vous permet d'atteindre le plafond, là où vous avez ouvert la trappe. Grimpez, et



vous tomberez dans une salle où se trouve la porte Saphir. Introduisez la clé, fin de l'acte!

Des passages secrets...

Inspectez avec attention la salle où se trouve la statue du chat : dans le coin nord-ouest se trouvent des munitions pour Magnum. Dans la salle où se trouve l'interrupteur qui ouvre la trappe près de la statue du chat, il y a un gong. Accrochez-vous et laissez-vous tomber : super, des munitions de Uzi ! Dans la salle où se trouve un pylône central relié de chaque côté de la pièce par un pont, placez-vous sur la face nord-ouest du pilier et faites un saut afin d'attraper les munitions du fusil.

NIVEAU 11 L'OBÉLISQUE DE KHAMOON Secrets: 3

Si le début de ce niveau ne pose pas de problème, la suite risque singulièrement de vous arrêter. Lara s'en souviendra, de cet obélisque, comme du Nord Express n° 911... Tout commence au moment où il vous faudra bouger les quatre blocs qui cachent chacun un passage.

Derrière bloc 1 : panthère noire et des soins. Derrière bloc 2 : panthère noire seule. Derrière bloc 3 : Descendez dans la salle et abaissez le levier. Grimpez là où l'on trouve des soins, puis rejoignez la sortie en faisant un saut avec élan. Ramassez les munitions Magnum qui sont derrière la porte avant de sortir. Derrière bloc 4 : descendez sous l'eau et prenez la clé de Saphir. Ressortez, ce n'est pas la peine de traîner dans le coin, il y a un croco plutôt vorace.

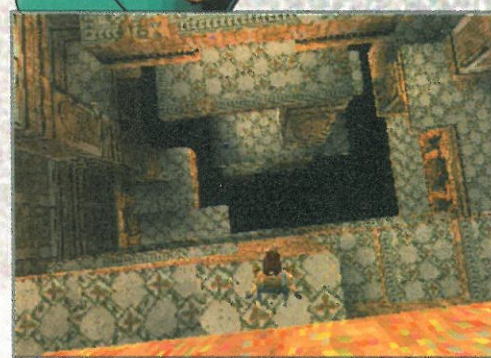
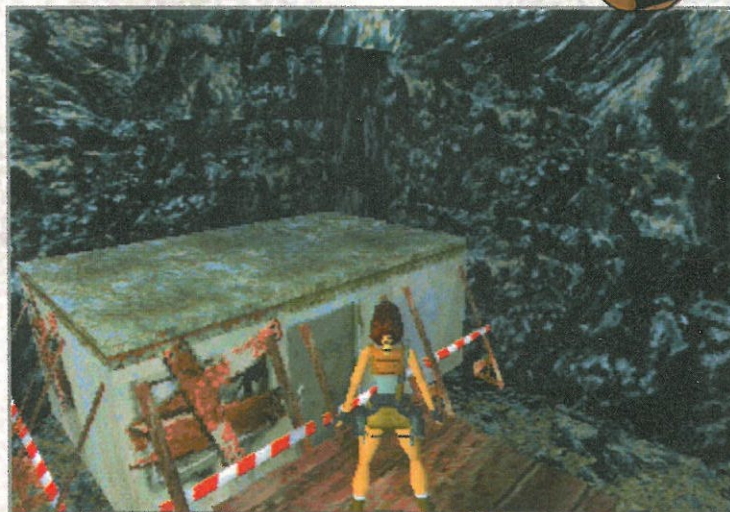
Ouvrez la serrure Saphir et grimpez au passage nouvellement ouvert en plaçant un bloc devant. Attention au monstre-momie qui vous attend en haut de ce passage.

Ce dernier explose en mourant et pourrait bien vous envoyer ad patres sans que vous ayez compris quoi que ce soit. Dans cette salle, abaissez l'interrupteur qui baisse le premier des quatre ponts-levis. Empruntez le pont-levis et ramassez l'Œil d'Orus. Descendez et prenez le passage situé au coin et menant à une petite pente. Dans la salle, grimpez et accédez au passage en hauteur après quelques sauts. Là, une salle, ainsi que deux monstres-momies vous attendent. Faites gaffe aux explosions de ces drôles de monstres. Ressortez et trouvez le chemin, de plate-forme en plate-forme, pour atteindre le passage qui se trouve tout en haut de cette pièce. Il faudra réaliser quelques sauts au millimètre. En haut, un escalier au sommet duquel se trouve un monstre-momie. N'oubliez pas, en bas de cet escalier, d'enclencher l'interrupteur qui baisse le second pont-levis. Une fois ces quelques marches gravies, sautez dans le trou et laissez-vous glisser sur la pente.

En bas, dans l'une des trois niches, se trouve un interrupteur qui transformera la pente descendue en un escalier beaucoup plus accessible. Remontez les marches jusqu'à la sauvegarde. Empruntez le passage à droite dans l'escalier et abaissez le levier. Revenez sur vos pas et escaladez le nouvel escalier qui vient de se créer. Une fois tout en haut, prenez votre élan et accrochez-vous à la brèche en face. Laissez-vous pendre et avancez tout à droite.

Laissez-vous tomber de l'autre côté et entrez dans la petite pièce en bas de la pente. Actionnez l'interrupteur, la pente devient un escalier : grimpez ! Abattez la momie, abaissez le levier, le troisième pont-levis descend ; ramassez le sceau d'Anubis. Passez aussi prendre la Croix d'Ankh sur le pont-levis juste à côté. Une fois celui-ci pris, continuez votre route vers le prochain pont-levis qui n'est pas encore baissé. Une fois dans la pièce, accrochez-vous à gauche et remontez à mi-course pour trouver un passage secret contenant des soins ainsi que des munitions de Magnum. Au bout du passage secret, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre les munitions du fusil à pompe. Revenez sur vos pas en notant l'endroit où se trouve la plate-forme en contrebas et laissez-vous tomber dessus. Faites le tour de la salle en vous accrochant et visez la sauvegarde comme destination. Une fois sur cette plate-forme, passez derrière, abaissez le levier

Descendez les escaliers et, sur la droite, allez jusqu'au bout des piliers pour faire un saut avec élan sur un pilier de pierre où se trouvent des soins (small) et des munitions pour le Uzi. Maintenant, allez sur la gauche en direction du gong et faites un saut avec élan. Oups ! c'est la gamelle. Mais non ! Des soins et des munitions de Uzi vous tendent les bras. Tournez-vous vers la droite et filez à gauche vers la porte aux bords verts. Grimpez les marches. Accrochez-vous au mur et allez à droite. Grimpez sur la plate-forme en hauteur pour ramasser les soins (large) et les munitions pour le Magnum.



dans l'eau : là, entre deux galipettes sous-marines, ramassez la clé d'or. Remontez, faites le tour et redescendez la pente de façon à sauter et à vous accrocher au pont qui vous fait face. Une fois le pont atteint, introduisez la clé dans la serrure, la porte dans votre dos s'ouvre. Cartonnez cet étrange centaure avant qu'il ne le fasse, et ramassez la première croix d'Ankh. Sauvegardez, vous l'avez bien mérité. Si, si.

En ressortant de cette pièce, la croix d'Ankh en poche, juste à droite, se trouve une série de pylônes. Grimpez en sautant sans ripier et atteignez la sauvegarde près des mâchoires de fer qui s'ouvrent et se ferment. Continuez la route après un saut alerte, et abaissez le levier. Un autre démon ailé arrive, alors ne perdez pas de temps et filez vite devant le Sphinx. Une fois là, passez sur la droite et trouvez dans la roche le passage qui vous permettra de grimper jusqu'à la porte que vous venez d'ouvrir. Attention, n'essayez surtout pas de sauter par le passage qui se trouve derrière la tête du Sphinx (avec les soins). Il est impossible de réussir ce saut. Et puis mourir en faisant "aaaaahhhhhh! scroutch !" ce n'est pas vraiment ce que l'on fait de mieux pour une jeune aristocrate britannique.

Donc, après avoir fait le grand tour, vous atteindrez cette porte. Dans la pièce derrière, bougez le bloc afin de grimper à l'étage. Vous tomberez alors sur une pièce à l'intérieur de laquelle se trouve la seconde Croix d'Ankh. Ah, au fait, il y a aussi, un centaure qui vous en veut pour d'obscures raisons. Une fois les deux croix en poche, descendez entre les pattes du Sphinx et sautez dans l'eau après avoir poussé ce fameux cri que vous avez déjà entendu au moins dix fois. Passez entre les pieds de la statue de droite et abaissez le levier. Vous voilà aspiré vers une salle en altitude. Suivez le chemin et abattez le démon qui vole. "Le fusil à pompe est le meilleur ami de l'homme, après

qui enclenche le mécanisme du quatrième pont-levis. Sauvegardez. Descendez et allumez les deux monstres-momies. Le plus simple reste de grimper sur le bloc d'en face inaccessible pour les monstres et de les descendre de cet endroit. Remontez et prenez le scarabée sur le dernier pont-levis.

Le passage sous l'eau s'ouvre, plongez pour filer vers un monde meilleur. Imaginez l'homme de l'Atlantide, Patrick Duffy en plus cubique, et faites un saut de l'ange en prenant garde de ne pas vous ramasser la tronche sur le bord de la piscine. Vous pouvez aussi sauter dans l'eau sans plonger, mais c'est nettement moins classe. Une fois sous l'eau, empruntez le bon passage, ramassez les munitions et les soins et filez jusqu'à la salle à l'intérieur de laquelle vous attend un monstre-momie.

J'espère que vous avez conservé suffisamment de soins. Prenez le passage, traversez la salle suivante sans oublier de prendre les soins et descendez le nouvel escalier. Vous revoilà à votre place de départ ! Miracle ! Il ne vous reste plus qu'à placer les objets dans le pylône prévu à cet effet au milieu de l'eau, et la porte de fin de niveau s'ouvrira. Fin de l'acte (enfin !).

Les passages secrets...

Près du switch qui abaisse le troisième pont-levis se trouvent des soins (small). Utilisez le levier dans le coin pour ouvrir la porte.

NIVEAU 12 LE SANCTUAIRE DU SCION Secrets : 1

Aujourd'hui, Lara est en forme : à peine sort-elle d'une aventure épique qu'elle se précipite sur une autre. À votre entrée dans le niveau, filez tout droit et abattez les deux créatures qui se précipitent sur vous. Celles-ci comptent bien vous transformer en pâté campagnard, alors que Lara compte bien finir le niveau. Un différend qui se règlera au fusil à pompe, c'est encore ce qu'il y a de plus efficace. Poursuivez votre chemin et grimpez. Oh, le zoulou Sphinx ! Descendez et trouvez le passage près de la paroi où, de plate-forme en plate-forme, vous pourrez grimper jusqu'à des munitions pour Magnum. Poursuivez la route jusqu'au levier qui actionne la première porte.

Faites gaffe au monstre ailé qui se précipitera sur vous sans prévenir. Aucun savoir-vivre. Redescendez. Engagez-vous (qu'ils disaient) par la porte récemment ouverte, et laissez-vous tomber en arrière sur la première pente, afin de vous accrocher en bas de celle-ci à la force de vos petits bras. Montez par le passage ainsi atteint. Descendez la pente et sautez

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

...aventure spéléologique dans la fosse septique (lavage d'estomac), saut périlleux au-dessus de la voie de chemin de fer au moment du passage du Nord Express n° 911 (2 ans de béquilles). Lara ne s'ennuyait donc pas vraiment... Pourtant, ce n'est qu'après un crash d'avion en pleine montagne que la jeune Lara, héritière émérite de la noblesse anglaise, eut la révélation. Fini les baignoires, les Pitbulls, les souterrains douteux et les trains qui ne préviennent pas avant de passer ! L'Aventure avec un grand A, la recherche du Scion, une relique sacrée au pouvoir immense attendent Lara. Crocos, gorilles et loups de tous poils ont intérêt à se planquer, Lara débarque !

NIVEAU 1

CAVES

Secrets: 3

Après vous être essayé à la salle de gym pendant quelques minutes, vous êtes fin prêt à affronter l'aventure. Rien de bien compliqué dans ce niveau. Voici néanmoins les passages secrets. Premier : au début du niveau, au lieu de tourner à gauche, ne suivez pas les traces de pas des loups jusqu'au mur. Regardez bien autour de vous, en haut à gauche se trouve une ouverture à l'intérieur de laquelle il y a des soins. Deuxième : en suivant les traces de loups jusqu'au bout, vous tomberez sur deux chauves-souris.

Tournez à gauche et poursuivez le passage jusqu'au bout. Regardez autour de vous, voilà encore des soins ! Troisième : Dans la pièce à la porte de pierre et au pictogramme indien se trouve un passage derrière les lianes. Ouvrez l'œil et récupérez les soins. Ce niveau sert bien plus d'introduction qu'autre chose... Acte suivant.

NIVEAU 2

LA CITÉ DE VILCABAMBA

Secrets: 3

Visiblement, Lara n'est pas pour la réintroduction des loups dans nos belles contrées... Après un carnage en règle, celle-ci se rend près de la piscine où un ours l'agresse. Le pâtre animal le regrettera assez vite, si vous êtes rapide. Songez à vous réfugier sous l'eau en cas de problème. Allez ensuite sur la façade nord où se trouve un levier qui ouvre la porte adjacente. Entrez. Sautez en face en vous agrippant. Vous voilà dans une salle tapissée de crânes. Laissez-vous tomber et courez pour sauter sur la plate-forme en face qui contient des soins. Laissez-vous redescendre et poussez le bloc mobile. Un jeu d'enfant pour Lara qui, déjà à 6 ans, pouvait pousser 2,5 tonnes d'une seule main. Au p'tit déj' en plus ! Au bout du passage, ramassez l'idole en or ainsi que la clé d'os. Grimpez sur le bloc et poursuivez votre route. Repérez les soins dans la zone sombre. Empruntez la porte qui s'ouvre avec la clé d'os. Attention, plusieurs loups vous attendent derrière. Devant le monument, empruntez le passage de gauche. Dans cette salle, il s'agit de sauter de plate-forme en plate-forme. Une fois en haut, abais-

sez le levier. Pas de difficulté ici.

Dans le passage central, évitez les balanciers et abaissez le levier. Plouf ! Ressortez de l'eau non pas dans la salle à l'eau, mais dans la suivante qui mène à un levier ouvrant la grille. Redescendez à la grille en plaçant l'idole d'or à sa place. Prenez le passage, fin de l'acte !

Passages secrets du niveau

Près de l'ours se trouve une espèce de minipiscine qui n'est pas sans rappeler à Lara sa baignoire. Et hop ! un p'tit plongeon. Sous l'eau, deux leviers. Le premier ouvre un passage qui mène à une salle où se trouvent les soins. Le second levier ouvre un passage dans la salle où l'on trouve quatre statues de dragons. Dans la pièce derrière cette porte, des soins et des munitions pour le Magnum. Enfin, on vous laisse la surprise, on ne va pas tout vous mâcher, il existe aussi dans ce niveau un passage secret contenant des munitions de Uzi... La salle ? Quelque chose me dit qu'on y accède après des mâchoires d'acier et que l'on y trouve un ours...

NIVEAU 3

LA VALLÉE PERDUE

Secrets: 5

Avant de vous lancer dans de vaines recherches, sachez qu'il faudra trouver, dans ce niveau, trois engrenages. Ceux-ci vous permettront d'actionner un mécanisme qui libérera le passage menant à la sortie. Suivez le sens du courant, et débouchez dans

qui vous permettra d'arriver à la salle des raptors et du T-Rex. Une fois le dino mort, foncez au fond de cette vaste salle et abattez les deux autres raptors. Entrez dans le temple, plongez et ramassez le premier rouage. Ressortez et repérez l'entrée à droite dans la paroi. Grimpez, vous voilà sur le bord du pont suspendu. Faites trois pas en arrière en marchant, puis courez et sautez en vous agrippant. Vous voilà de l'autre côté, et un second rouage vous attend. Enfin, repérez la cascade au pied de laquelle se trouve de l'eau. Plongez et remontez de l'autre côté. Faites gaffe au raptor, et grimpez pour trouver le troisième et dernier rouage. Une fois les trois engrenages en poche, retournez à votre point de départ pour remonter le courant en sautant de berge en berge. Au bout du chemin se trouve une salle où il faudra mettre les trois engrenages. La seule difficulté consiste à réussir les sauts, ce qui demande un peu d'entraînement. Une fois le fusil à pompe pris, dans le passage souterrain, guettez toutes les sorties. Vous trouverez là un passage secret renfermant des munitions. Revenez maintenant dans la salle principale et empruntez le chemin qui se trouvait derrière la cascade. Fin de l'acte !

Les passages secrets

Près de l'une des chutes d'eau (salle du T-Rex), se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Au-dessus de l'une des chutes d'eau se trouve une petite chambre.

À l'intérieur, se trouvent des munitions de fusil et des munitions de Uzi.

L'astuce consiste maintenant, en faisant un bond faramineux, à grimper sur le toit du temple afin de ramasser des soins (large), des munitions de Magnum, de Uzi et de fusil. La totale ! Près de la machine où l'on pose les rouages, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Filez à gauche et laissez-vous tomber sur un rocher à fleur d'eau. O miracle, des soins (large) ! En nageant le long du tunnel, vous trouverez une pièce secrète contenant des munitions de fusil et des soins (small).

Comment vous débarrasser du T-Rex ?

Jurassic Park ne réussit pas à tout le monde, et lorsque Lara finit dans la gueule d'un T-Rex, cela fait «scratch», game over. Pour ne pas finir en purée britannique, prenez vos deux pistolets, tirez en continu et sautez dans un premier temps en arrière. Puis, lorsque la bête s'approche trop, sautez de côté afin d'éviter ses mâchoires. Prenez vos distances en courant, puis recommencez l'opération autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas, il faut tirer en continu, Lara gardant ses deux guns pointés sur l'étrange animal.

Une autre solution consiste à trouver le paquet de croquettes géantes marquées «Giro Crico les croquettes de mon Dino» et de gaver ainsi le monstre en y ajoutant de la mort au rat que l'on trouve au niveau 2...



sez le levier. Il ouvre la porte de droite. L'histoire aimant se répéter, il va falloir prendre le passage de droite pour finalement ouvrir la

une vaste salle où vous attendent deux loups près d'un petit étang où se jette une cascade. Dans ce coin bucolique, trouvez le passage

TOMB RAIDER

vosre élan pour faire un long saut et vous accrocher de l'autre côté, vers la porte. Bon, avant que ça ne se gâte, sauvegardez, vous aurez au moins l'impression d'avoir fait quelque chose de votre journée. De là, courez et sautez sur le pilier. Tournez-vous à gauche pour sauter dans la partie sombre de la pente de la pyramide. Sauter instantanément sur la case sombre à droite. Ouf ! une sphère passe...

Courez et sautez au nord. Continuez à sauter vers le nord pour ensuite grimper dans le tunnel et prendre des munitions de Uzi et de Magnum. Revenez sur vos pas. Plongez et filez telle Arielle la petite Sirène vers le levier. Abaissez-le et faites vite maintenant. Il s'agit d'atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Celle-ci se refermera rapidement. Grimpez sur le bloc immergé, puis repérez sur le pan incliné les renforcements. Sauter de l'un à l'autre de façon à attendre le mur où se trouve la porte ouverte et où vous pourrez vous laisser glisser. Faire des sauts en prenant votre élan pourra vous permettre d'être plus rapide.

Une fois la porte franchie, vous voilà dans une zolie salle. Abaissez le levier et ressortez par la porte qui vient de s'ouvrir. Sauter de pilier en pilier pour, en fin de compte, trouver un levier qu'il faudra abaisser. Ça, c'est super original ! Revenez ensuite dans la salle qui, ô horreur, vient de s'emplir de lave. Traversez-la sans pour autant vous transformer en Landru's Girl. Évitez les pieux et allez jusqu'aux munitions. Ramassez-les et sautez en face. Poursuivez le chemin (aucune difficulté notable) et abaissez le levier qui ouvre la porte. Une fois là, baissez les leviers et soyez prêt (prête) à dégainer vos Uzi. Les leviers ouvrent les portes qui suivent et libèrent des monstres. Épaté, hein ? Dites-vous qu'il y a près de 70 monstres dans ce niveau. On comprend mieux pourquoi les munitions de Uzi traînent un peu partout.

Dans la salle suivante, il s'agit de bouger le bloc mobile de façon à arrêter la course de la boule qui bloque le passage. Entrez dans la pièce, bougez le bloc, ressortez et hop ! miracle des jeux vidéo, la boule tombe à nouveau. Tiens, tiens, voilà bien le seul non-sens de ce jeu. Enfin, si l'on excepte que Lara bouge des blocs de dix tonnes, fait des sauts périlleux en tirant... Une fois la sphère bloquée, le passage n'attend que vous. Dans la pièce suivante, dégagé les deux monstres. Puis placez-vous en face des bandes rouges de l'autre côté et laissez-vous glisser. Sauter sur ces bandes de façon à éviter les pieux. Ramassez les soins et les munitions et continuez le chemin. Vous voilà maintenant dans une grande salle. Ramassez les munitions et abattez le drôle de zoziau.

Sauter sur la plate-forme à gauche de l'entrée puis, en prenant votre élan, et en dirigeant votre saut en l'air, rejoignez la petite plate-forme à l'est. Tuez sans pitié, suivez le chemin et ramassez les munitions. En prenant votre élan, sautez sur le terre-plein central, là où se trouve une case beige avancée. De là, repérez le bloc rouge dans la lave et sautez dessus. Grimpez et foncez abaisser le levier.

Filez vers le bloc mobile, bougez-le afin de libérer le passage. Évitez les mâchoires d'acier et faites aussitôt feu sur les deux drôles qui vous canardent. C'est dans ces moments-là que l'on s'aperçoit qu'il n'y a vraiment pas beaucoup de soins dans ce niveau. Sauter-là où ceux-ci se trouvaient, et continuez le chemin. Sauter sur la plate-forme au-dessus du vide et continuez votre chemin. Sauter sur le pylône au coin et prenez le passage pour abaissez le levier. Il s'agit ensuite de sauter de pylône en pylône. Rien à signaler ici.

Juste après, plusieurs monstres vous attendent. À droite s'ouvre un passage secret,

entrez vite avant qu'il ne se referme. O miracle, voilà des soins sur lesquels vous vous jetez sans aucune retenue. Dans ces moments-là, la civilisation est bien loin... Une fois passée la porte au bout du passage, celle-ci se referme. N'allez pas abaisser le levier, ça ne sert à rien. Contentez-vous de grimper juste après la porte. Levez donc la tête. Si jamais la tentation vous prend d'abaisser le levier, sachez que la lave au bout du tunnel va alors s'écouler sur vous, comme ça, histoire de... Donc, une fois en haut, poursuivez le passage. Au bout du nouveau passage, une rampe au bout de laquelle se trouve une mâchoire d'acier. Sur les côtés, partent des fléchettes. Avancez et sautez de côté juste avant les mâchoires. Une sphère dévale la pente et éclate les mâchoires. Remontez la pente et sauvegardez.

Bougez le bloc de gauche et filez vers les deux leviers. Il s'agit de deux pièges. Le plus simple reste celui de gauche, que l'on prendra donc. Abaissez le levier, et une fois sur la pente faites un saut périlleux arrière. Vous voilà sauf. Suivez le chemin et actionnez le levier qui ouvre la porte entre les deux trappes. Vous voilà dans une salle où trois monstres vous attendent. Essayez donc de les provoquer avant d'actionner le levier. Faites un carton. Une fois le ménage fait et la sauvegarde effectuée, descendez la pente, Uzi en main. Abattez les deux monstres et ne tirez surtout pas sur la créature bipède. Il s'agit de votre clone et celui-ci est invulnérable ou presque. Il faut ici grimper sur les blocs noirs et sauter afin d'actionner le levier qui ouvre la trappe. Ensuite, puisque la salle est symétrique, grimpez rapidement à l'opposé de façon à faire tomber votre clone dans la trappe que vous venez d'ouvrir.

En effet, votre clone agit tout comme vous, à l'envers, en parfaite symétrie. Une fois le clone mort, empruntez le passage. Au bout, vous attendent deux monstres coriaces.

Descendez le centaure à l'Uzi et l'autre crétin au fusil à pompe. Là, il s'agit d'ouvrir la porte et d'abaisser le pont puis de courir puisque les deux ne s'enclenchent que durant un temps limité. Commencez donc par la droite, abaissez le levier, courez jusqu'à l'opposé à gauche, abaissez le levier qui abaisse le pont et, sans vous arrêter, empruntez le pont pour entrer dans la pièce du Scion. À vous de le prendre, etc... découvrez la suite de l'histoire tout seul, fin de l'acte !

NIVEAU 15 LA GRANDE PYRAMIDE Secrets : 3

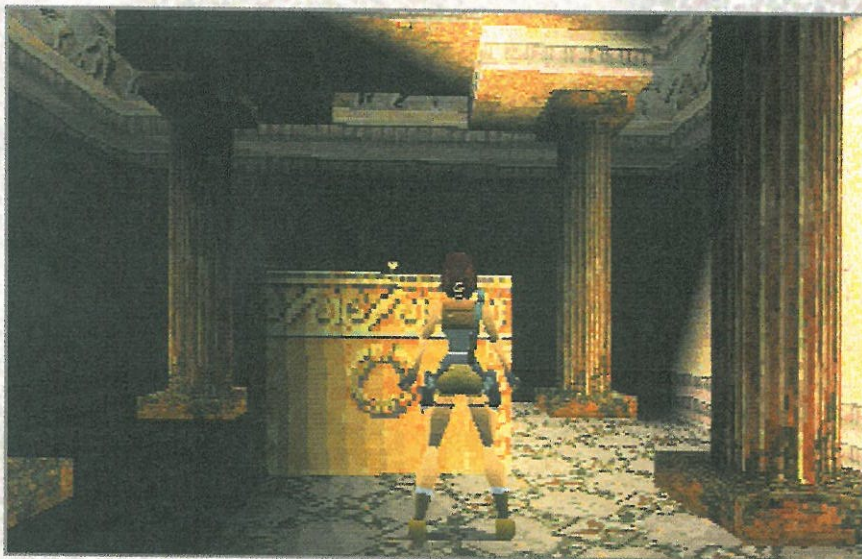
Tout commence par un énorme monstre à abattre. Pas de panique. Prenez l'Uzi et tournez autour de la bête en tirant, sans ripier, sinon c'est la fin. Ça sera long, mais simple et efficace. Ramassez les munitions et suivez le passage qui s'ouvre. Suivez le couloir, et une fois en bas de la pente, poussez le bloc. Faites le tour pour ensuite pousser ce même bloc de façon à pouvoir grimper. Pour passer les mâchoires de fer, fermez les yeux et courez... En fait, il ne faut surtout pas hésiter pour ne pas se laisser avoir par la dalle qui s'écroule juste avant.

Rien de bien compliqué ensuite. Bougez le

bloc mobile de façon à pouvoir monter dessus, et actionnez le levier qui ouvrira la porte juste à côté. Il vous faudra faire de nombreux allers-retours afin de positionner correctement le bloc. Une fois en haut, suivez le passage. Là, une salle aux côtés en pente avec, au milieu, de la lave. Il faut ici sauter sur les parties sombres qui sont moins inclinées. Prenez votre temps, et prenez garde aux jets de lave qui peuvent blesser.

Une fois arrivé au fond de la salle, retournez-vous pour voir qu'un pont vient d'apparaître. Revenez sur vos pas et traversez pour trouver une salle secrète contenant des soins (large) et des munitions de Magnum et de fusil. Après avoir abaissé par deux fois le levier, revenez dans la salle avec la lave et sortez par le passage que vous n'avez pas encore emprunté. Sur la pente qui suit, des boules arrivent sur vous. Fiez-vous à votre oreille et faites des sauts de côté afin de les éviter. Poursuivez le chemin, vous arriverez sur une dalle instable, accrochez-vous.

Vous revoilà dans la salle du Scion. Faites



feu sur la relique. Tout va s'écrouler, c'est l'Apocalypse ! Sortez sur le pont et sautez à droite.

Repérez le trou dans la lave durcie. En bas, de la lave en fusion. Il suffit de vous laisser tomber sur la dalle solide en contrebas. Sachez que trois monstres vous attendent en haut. À moins que vous ne soyez un maniaque du ménage, ne perdez pas de temps à tous les tuer. Descendez directement ici. Une fois sur la plate-forme, prenez de l'élan et accrochez-vous à la brèche. Filez à droite, laissez-vous tomber et faites un saut périlleux arrière. Sur la pente qui suit, méfiez-vous de la roche qui va tomber. Songez à faire un saut de côté. Calculez ensuite votre coup de façon à éviter le pendule meurtrier sans tomber dans les pointes. Marchez entre les pieux sans courir. Montez sur le promontoire et sautez sur les dalles instables pour aussi sauter en face par le passage. Une bonne synchro est nécessaire pour ne pas mourir. À l'est de votre position se trouvent des munitions d'Uzi et des soins (large).

Sauter vers la tâche orangée sur le mur et accrochez-vous. Vous voilà ensuite prêt de piliers inclinés.

Sauter de l'un à l'autre sans attendre, le dernier sur lequel se trouve une sauvegarde qui vous accueille sans problème. Ne perdez pas de temps, vous risquez de finir dans la lave. Accrochez-vous à la fissure, et filez à droite. Placez-vous

devant les dalles instables et, au moment où le couperet se trouve dans sa position haute, le plus loin de vous, courez sans vous arrêter et tournez à droite pour éviter la boule. Vous voilà sauf ! Courez ensuite pour éviter la seconde sphère, tournez à droite, courez encore et sautez de façon à atterrir sur la plate-forme en face. La troisième boule s'arrête. Suivez le passage et sautez pour éviter les coulées de lave. Actionnez le levier. Une fois la porte ouverte, entrez et filez à gauche. Courez pour ne vous arrêter qu'une fois au bord du trou. Vous évitez ainsi la boule. Une fois au bord, près de la lave, sautez pour vous accrocher en face, la boule suivante vous passe au-dessus.

Dans la salle suivante, il s'agit d'éviter les flammes. Faites un saut en courant au-dessus de la première pour vous accrocher sur la plate-forme centrale. Là, faites deux pas et sautez au-dessus de la flamme. Reculez de façon à être

proche de celle-ci et faites un saut en courant pour vous accrocher à la plate-forme finale. Dans la pièce suivante, placez-vous au bord et sautez pour vous accrocher à la dalle sous le couperet. Une fois le couperet en position haute, grimpez, courez et sautez afin d'atteindre le troisième passage secret qui contient soins et munitions de Uzi. Ensuite, retournez-vous et sautez à l'endroit où se trouvait la dalle. Vous voilà dans l'eau. Suivez le passage.

Prenez les munitions qui traînent et sauvegardez. Vous voilà face à votre ennemi final. Afin de l'abattre sans problème, courez au centre de la pièce et faites incessamment des sauts de manière à garder votre ennemi dans votre champ de vision. Tirez en continu à l'Uzi. Si vous n'arrêtez pas de sauter, elle ne vous touchera pas - ou presque. Un jeu d'enfant lorsqu'on a pigé le truc. Empruntez le passage à droite de l'entrée qui contient des munitions, histoire de... À gauche, des blocs noirs cachent un passage, sautez et suivez le chemin de pilier en pilier. Au bout, un passage en pente vers la sortie. Voilà c'est fini...

**Solution proposée
par Jean-François
Morisse**

Jeux Crack!

Tout crack publié, c'est 50 F gagnés. Bonk !! Toute
soluce imprimée, c'est 300 F. Ding !! Marquez bien vos
coordonnées sur la feuille du crack. Dzong !! Encore
mieux, envoyez si possible les cracks imprimés et pas
manuscrits. Paf !! Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Four-
nier, 92588 Clichy Cedex, Chboing Chboing !!

Diablo

PC
CD-Rom

Version réseau uniquement.

Pour dupliquer un objet :

1. Sélectionnez un objet dans l'inventaire.
2. Fermez l'inventaire (c'est très important).
3. Posez l'objet par terre.
4. Ouvrez un town portal juste devant l'objet, de manière à ce que celui-ci soit caché par le town portal.
5. Placez-vous devant le town portal à la verticale.
6. Montez le curseur à la verticale du personnage, vers le town portal, jusqu'à ce que le curseur pointe l'objet.
7. Le curseur doit se trouver sur le town portal, mais il pointe l'objet qui est derrière. Cliquez.
8. Vous arrivez en ville, et ô miracle, l'objet se trouve dans l'inventaire et l'original est toujours en bas.

On peut tout dupliquer (même les élixirs et les objets uniques). Mais si on porte deux objets identiques, l'un d'entre eux peut disparaître quand on meurt.

Monster Truck Madness

PC
CD-Rom

Cheat codes pour la version complète ou démo pour Windows 95 : Vous aimez les méchants dinos qui mangent les autos ?

Eh bien, tant mieux, parce qu'on peut même rouler avec ! Pendant la course, tapez TREX et observez le résultat. Pour avoir un oscilloscope, tapez DANCE, et pour obtenir le compteur de «frames», tapez FRAME (logique, non ?). À part ça, on peut aussi aller sur un terrain de football ! Quand vous serez dans le rallye des plaines, passez la marche arrière et roulez jusqu'à ce qu'apparaisse une route sur votre gauche ? Prenez-la, c'est là ! Appuyez sur les touches «Ctrl» et «3» en même temps, et vous aurez une vue aérienne.

Frank

Astérix & Obélix

PC
CD-Rom

Je vous envoie les 8 premiers mots de passe pour Astérix et Obélix sur PC CD-Rom :

LA PRAIRIE : Idéfix Falbala Panoramix Astérix
RUGBY : Astérix Obélix Idéfix Panoramix
LE LAC : Idéfix Abraracourcix Falbala Panoramix
LA BANQUE : Falbala Abraracourcix Obélix Idéfix
CAMPAGNE : Falbala Idéfix Abraracourcix Panoramix
LES JEUX : Idéfix Falbala Panoramix Abraracourcix
LE NIL : Astérix Obélix Idéfix Abraracourcix
LE PALAIS : Falbala Astérix Idéfix Obélix

Julien H.

Stargunner

PC
CD-Rom

Voici une astuce pour Stargunner d'Apogee Software :

Lorsque vous possédez suffisamment d'argent pour vous payer la plus chère des armes, sélectionnez-la et appuyez sur BUY. Ensuite, cliquez sur l'endroit désiré pour l'arme (en haut ou en bas). Dès que vous avez sélectionné l'endroit désiré, appuyez sur UNDO et l'arme sera gratuite. Avec cet argent, il est recommandé de s'acheter une vie. Si le dernier boss de la campagne «Scout» vous a encore une fois sauvagement ratatiné... avant de vous faire harakiri, essayez tout de même ceci. Placez-vous entre ciel et eau, et appuyez comme un forcené plusieurs fois sur la touche «7» (attention tout de même, ça coûte cher un clavier !), vous obtiendrez l'invincibilité. Appuyez alternativement et très vite sur les touches «U» et «I». Vous devrez alors appuyer sur une touche pour que le jeu continue image par image. N'oubliez pas de continuer à tirer sur... Attention !!! tout compte fait, voilà mon sabre...

William, Alx

Tomb Raider

PC
CD-Rom

Salut les gars, je viens vous proposer un truc cool pour Tomb Raider. Fini les morts à cause d'un manque de trousses de secours, le manque de munitions. Je suis là pour vous sauver, les gars ! Si vous voulez 255 Large Medipack, éditez une sauvegarde (savegame.X) au secteur 000000, recherchez l'offset 138 et inscrivez y FF FF.

Pour les trucs suivants, il vous faut posséder l'arme adéquate. Éditez une sauvegarde (savegame.X) pour :

- 21 845 munitions de shotgun : cherchez le secteur 000006, l'offset 392 et mettez-y : FF FF.
- 65 535 munitions de magnum : cherchez le secteur 000006, l'offset 138 et mettez-y : FF FF.
- 65 535 munitions d'uzi : cherchez le secteur 000004, l'offset 222 et mettez-y : FF FF.

Modifier les niveaux :

Si vous êtes bloqués ou impatients de découvrir d'autres stages, voici les modifications à exécuter dans le fichier TOMB.EXE de votre disque (avec un éditeur hexadécimal) :

Rechercher :

- 6C 65 76 65 6C 31
- 6C 65 76 65 6C 36
- 6C 65 76 65 6C 33 61
- 6C 65 76 65 6C 33 62

Remplacer par :

- 6C 65 76 65 6C 35
- 6C 65 76 65 6C 36
- 6C 65 76 65 6C 37 61
- 6C 65 76 65 6C 37 62

Ainsi, vous commencerez par le stage 5 jusqu'au stage 7A puis vous repartirez à partir du stage 4.

Voir les films :

Si vous désirez voir les films en avant-première, voici comment faire : éditer encore le fichier TOMB.exe avec un éditeur hexadécimal :

Rechercher :

- 73 6E 6F 72 E2 70 6C 00 00 00 00

REEMPLACER PAR :

pour LIFT : 6C 69 66 74 2E 72 70 6C 00 00 00 00
pour CANYON : 63 61 6E 79 6F 6E 2E 72 70 6C 00 00 00 00

pour PYRAMID : 70 79 72 61 6D 69 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00
pour PRISON : 63 61 66 65 27 72 70 6C 00 00 00 00
pour LA FIN : 65 6E 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00
le film apparaîtra à la place du film de présentation.

Attention : Penser à faire une sauvegarde de votre fichier TOMB.EXE original sur votre disque, avant d'effectuer les modifications. Si vous effectuez les modifications pour les vidéos, le premier stage ne sera plus accessible, il faudra donc remettre l'ancien fichier TOMB.EXE. Les sauvegardes que vous aurez effectuées après les modifications ne fonctionneront que si vous avez conservé le fichier TOMB.EXE modifié ; après, elles ne vous seront plus d'aucune utilité.

Kitti, Brice

Cogito

MAC

Pour choisir votre niveau sans utiliser les passwords, sauvegardez une partie au niveau que vous voulez, puis éditez la sauvegarde en hexadécimal. La première ligne contient deux fois la même valeur : remplacez ces valeurs par le numéro du niveau auquel vous voulez jouer en hexadécimal. C'est tout !

The Dark Lemming

Command & Conquer

Alerte Rouge

PC
CD-Rom

Vous avez besoin d'un bunker camouflé, mais pas de caserne ? Vous avez la possibilité de construire des tanks mammoth et avez besoin de l'argent et/ou de l'électricité que le centre technique s'accapare ? C'est simple : construisez puis revendez donc cette caserne ou ce centre de technologie ! En effet, quand une construction d'un certain bâtiment (mammoth dans l'exemple par exemple) nécessite la construction préalable d'un autre bâtiment (centre technique soviétique dans cet exemple), vous pouvez construire cet autre bâtiment et le revendre par la suite ; l'option de construction restera dans votre menu. Voilà des gains de place, d'électricité et d'argent avantageux en réseau ! Notez que les options de construction relatives aux bâtiments revendus (infanterie dans le cas d'une caserne) disparaissent évidemment. Notez aussi qu'il serait suicidaire, en réseau, de revendre le centre technique allié (perte du satellite GPS), car il ne vous sert pas qu'à construire le silo à missiles (marche au moins jusqu'à la version 1.06).

Quand vous avez besoin d'une autre moissonneuse, achetez directement une raffinerie, une moissonneuse sera donnée avec celle-ci. Vous n'avez qu'à revendre la raffinerie. Vous garderez la nouvelle moissonneuse et ça ne vous aura coûté qu'environ 500 crédits au lieu de 1 100 si vous aviez construit votre moissonneuse normalement.

Ranx the FireHawk, Nicolas D.

Mechwarrior 2

Mercenaries

PC
CD-Rom

Voici quelques codes non publiés pour la version anglaise :

Pour les activer, appuyez sur «Ctrl-Alt-Shift» tout en tapant les codes en question :

SUPERFUNKALIFRAGISEXY Invulnérabilité
BUBBLEBOY Affichage à base
de sphères des Mechs
FLASHYFLASHY Auto-groupement des armes
actives

Attendez, j'ai pas encore fini ! Si vous voulez disposer de la vision Rayons X (ENHANCED IMAGE dans le précédent Mechwarrior 2), bien meilleure que la visualisation infrarouge par mauvaise visibilité, il faut modifier avec un éditeur de textes ASCII le fichier GAMEKEY.MAP et y ajouter la ligne ENHANCED_VISION W (par exemple, à côté de la commande de visualisation infrarouge) pour pouvoir ensuite utiliser cette fonction, par l'intermédiaire de la touche «W». Les lasers n'apparaissent pas quand on tire, mais autrement cette fonction est des plus utiles. Enfin, un petit truc sympa pour finir : si vous voulez voir la photo de l'équipe de programmation du jeu, allez dans le mode gestion économique de groupe de mercenaires, passez de votre bureau dans le «Mech Bay», puis cliquez avec la souris sur le 2e projecteur au plafond, sur le côté droit de l'image... Zouinnng ! À part ça, essayez de vous procurer le patch de mise à jour 1.05 du jeu (sur Internet, etc.) : il élimine pas mal de bugs. Et maintenant, la maxime du jour : «Un bon mercenaire est un mercenaire vivant... et riche !».

Adam Kerensky

Tomb Raider

PC
CD-Rom

Une fois le jeu terminé, recommencez une nouvelle partie, et là, ô surprise, vous aurez toutes les armes à l'infini. Voici où se trouvent les armes :

Pour le fusil à pompe : niveau 3 «La Vallée Perdue»

Après avoir mis les trois engrenages, sautez dans l'eau, puis un peu plus loin il y aura sur votre gauche un petit mur à escalader. Face à vous, il y aura deux passages, prenez celui de droite et là par terre, il y aura le fusil à pompe. Pour les magnums : niveau 6 «Le Colisée»

Dans la salle des pylônes, mettez-vous sous le plus grand pylône. Une porte s'ouvre en haut : pour y aller, il suffit de faire un saut en avant, un saut vers la droite, un saut en arrière, un saut vers la gauche et enfin un saut en avant, puis courez, ils seront devant vous.

Pour les uzis : niveau 12 «Le Sanctuaire de Scion»

Allez sur la tête du sphinx, montez sur son oreille gauche. Mettez-vous dos contre le bloc des deux clefs, puis courez. Il y aura une descente, et faites une très grande saut, vous devriez tomber sur une plate-forme invisible (il faut essayer plusieurs fois).

Julien

Dragon Lore 2

PC
CD-Rom

Amis magouilleurs, voici quelques petits patches pour Dragon Lore 2 :

Dans le répertoire DLORE2\GAME\ sélectionnez le fichier DLORE_XX_SAV (où XX est le numéro d'ordre de la sauvegarde) :

Offset (en hexadécimal) :

Les premiers octets contiennent le nom donné à la sauvegarde.

0258 : FA = 250 points de vie en cours

025C : FA = 250 points de force en cours

0260 : 64 = 100 points de magie en cours

0264 : FA = 250 points de vie potentielle

0268 : FA = 250 points de force potentielle

026C : 64 = 100 points de magie potentielle

0270 : FF = 255 pièces

0270 + 0271 : 0101 = 257 pièces

0270 + 0271 : 0201 = 258 pièces

0270 + 0271 : E703 = 999 pièces (maximum)

Noah de Coco

Witchaven 2

PC
CD-Rom

Cheat codes pour la version commerciale. Faites «effacer», tapez le code désiré et ensuite martelez la touche «return».

- MARKETING : God mode
- WEAPONS : Armes

- HEALTH : Santé, potion
- ARMOR : Armure
- KEYS : Clés
- SPELLS : Sorts
- LEVEL(a)(b) : Avec a pour l'épisode et b pour le niveau

Jean-Christophe

Master of Orion

PC

Gardez la touche Alt enfoncée, et tapez : GALAXY : Permet de voir l'intégralité de la galaxie rapidement.

MOOLA : Donne 100 bc, si vous êtes sur l'écran de planète.

Damien

Marathon Infinity

MAC

Voici les patches des armes (y compris la nouvelle !!!), de l'énergie et de l'oxygène pour la démo du soft, en attendant que la version complète arrive dans notre beau pays. Avant tout, il faut chercher, en ASCII, le mot «plyr» (sans les guillemets) puis ajouter à l'adresse décimale de ce mot les valeurs suivantes, afin d'obtenir les adresses de chaque élément dans la sauvegarde :

Health	76
Oxygen	78
44 Magnum Mega Class	110
Zeus Class Fusion Pistol	114
MA-75 Assault Rifle Clips	118
MA-75 Assault Rifle Grenades	120
SPNKR-X-17 SSM Launcher	124
Alien Weapon	134
TOZT-7 Napalm Unit	138
WAST-M Shotgun	152
KKV-7 10MM Fléchette SMG	176

Ensuite, il faut remplacer les valeurs qui se trouvent à ces adresses par 7F FF pour avoir le maximum. Pour les armes, que l'on peut et que l'on veut avoir deux fois, il faut remplacer le 01 situé avant l'adresse du Magnum et/ou du Shotgun par 02.

The Dark Lemming

Heroes of Might & Magic 2

PC
CD-Rom

Voici une petite astuce pour l'excellent Heroes of Might and Magic II :

Lorsque vous possédez le sort Haunt, jetez-le sur toutes vos mines. Ensuite, il suffit de rentrer à nouveau dans vos mines avec un héros accompagné de monstres de force équivalente à celle d'un ogre. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez. Votre héros augmentera de niveau sans grande difficulté !

Xavier

SimCity 2000

PC
CD-Rom

Voici des cracks pour la première version de SimCity 2000, qui fonctionnent sur tous les supports (Mac/DOS/Win 3.1/95).

La gomme magique :

Une commande non signalée est présente dans la barre d'outils «Arbres» et vous permet d'effacer des bâtiments et leurs effets, mais pas leur population.

Voici comment faire :

1. Sélectionnez la barre d'outils «Arbres»
 2. Commencez à peindre quelques arbres.
 3. Tout en continuant à peindre vos arbres, appuyez sur «Shift».
 4. Effacez ce que vous voulez.
- Si vous effacez une Arcology, sa population restera, mais l'Arcology disparaîtra ainsi que son crime et sa pollution. Si vous effacez la moitié d'une centrale, ça divisera sa pollution en deux mais aussi son rendement.

La pompe à eau fantôme :

Cékoidon ? Une pompe à eau fantôme est une pompe qui fournit assez d'eau pour la ville entière. Si vous regardez dans «Graph Window», vous devriez voir votre niveau d'eau à 100 % tout le temps. Pour l'obtenir, placez une pompe :

1. Au centre de la map, et qui n'est proche d'aucun bâtiment sur une surface de 3x3.
2. Qui n'est connectée à aucune canalisation.
3. Connectée au réseau électrique.

Nicolas

Virtuacop

PC
CD-Rom

Astuces pour la version démo :

Au tout début du stage 1, tirez sur la porte plusieurs fois pour obtenir une mitrailleuse, lorsqu'elle sera ouverte. Tirez aussi sur tous les bidons et toutes les boîtes en bois : on peut y trouver diverses armes.

Damien B.

Eradicator

PC
CD-Rom

Quelques codes pour la version démo, à taper pendant une partie :

FUSHIP	Active ou désactive l'invincibilité.
GUNS	Donne toutes les armes et leurs munitions.
BLOODLUST	Augmente la puissance de feu.
TUNNEL	Active ou désactive le fait de pouvoir traverser les murs.
XMAS	Donne tous les objets.

Ledoux

Privateer 2, The Darkening

PC
CD-Rom

Et voilà une zoulie bidouille pour avoir plein de brouzoufs dans ce fantastique jeu qu'est Privateer 2 (un peu facile, toutefois). Alors c'est simple : dans un éditeur hexadécimal (comme d'habitude), vous ouvrez le fichier de votre sauvegarde. Ce sont des fichiers de type GAMEXX.IFF (XX est à remplacer par le numéro de sauvegarde, par exemple 00 (zéro-zéro), si vous voulez éditer la sauvegarde que vous avez faite dans le premier slot prévu à cet effet. Bon, voilà, vous avez votre fichier sous les yeux ? Allez aux offsets 142, 143 et 144 (hex) ou 322, 323 et 324 (dec), puis remplacez les valeurs de ces offsets par FF FF FF. Exemple, si vous avez 155 crédits, vous devriez obtenir à l'offset 142 la valeur 9B, et 00 00 aux offsets 143 et 144. Si vous mettez FF FF FF partout où je l'ai indiqué, vous obtiendrez 16 777 215 crédits. Cool, non ? Si vous travaillez à partir de Windows 95, n'oubliez pas la commande LOCK X pour enregistrer vos modifs sans plantages. N'oubliez pas non plus de faire des sauvegardes de sécurité des fichiers modifiés ! Maintenant, retournez dans le jeu, allez dans la cabine du REC, regardez votre compte en banque, et payez-vous un Danrik armé jusqu'aux dents (ou autre chose, mais le Danrik est le vaisseau le plus cher... donc le meilleur !). Et bonne chance pour la suite des opérations, qui sera déjà moins problématique avec tant d'argent en poche !!!

Spitfire

Skynet

PC
CD-Rom

Codes pour Skynet version anglaise.

Commencez par appuyer sur «Alt» et «» (antislash) en même temps pour entrer l'un des codes qui vous plaira :

- GARBLE	embrouille bascule cheat codes
- SUPERUZI	comme son nom l'indique
- ICANTSEE	fait apparaître le «viewscreen»
- WHOAMI	montre votre nom
- COUNTERS	montre les coordonnées du personnage
- VERSION	version du jeu
- HELLO	message «hello»

Notez que certains codes de Terminator Future Shock semblent fonctionner avec Skynet ; malheureusement, je n'ai pas encore pu tous les tester, alors si vous les connaissez...
Sarah Connors

Dragon Lore 2



Le Cœur de l'Homme Dragon. Bizarre, vous avez dit bizarre, comme c'est bizarre, car si toi taper «ORCA» sur ton clavier durant le jeu, toi voir des trucs bizarres et toi te retrouver devant deux paires et demie de dés en train de jouer avec un chevalier et un écuyer. Et si toi vouloir quitter, toi voir encore trucs bizarres marqués dans le crédit du CD. Voilà, j'ai terminé.

À Draconia, se trouve le temple du grand Draconique. À chaque passage du jour à la nuit, on doit changer de CD. Dans le temple se trouve un prêtre qui se nomme Mr Rubis, non, non, il ne vous donnera pas de rubis, mais pourra s'en acheter avec votre argent. Car si vous lui donnez 5 draks, il vous offrira sa bénédiction et par la même occasion augmentera la limite de votre santé et de votre force. Renouvelez l'opération autant de fois que votre réserve d'argent vous le permet, et ceci jusqu'à la limite que le jeu vous imposera (250 en Vie et 250 en Force). Pas plus, eh non !

Eric B. Le chrétien délateur

Conquest Of The New World



L'un des défauts majeurs de CONW est le fait qu'il soit limité en nombre de tours. Mais heureusement pour vous - petits veinards ! - voici un patch (pour la démo, en attendant la version complète) permettant de remettre le nombre de tours au début, de manière à faire durer les parties autant qu'on le souhaite. Pour cela, ouvrez le dossier ConquestGames (il se peut qu'il soit caché par un autre), puis éditez tous les fichiers «TE2» en hexadécimal. Regardez les noms en ASCII situés au début de la sauvegarde. Une fois que vous avez choisi sur quelle sauvegarde vous voulez tricher, allez à l'adresse 59 en décimal et remplacez la valeur qui s'y trouve par 01. Une astuce pour reconnaître vos sauvegardes sans avoir à les éditer est de noter l'heure, au moment de l'enregistrement. Ainsi, il suffira de demander des informations sur les fichiers pour connaître leur date de création et savoir de quelles sauvegardes il s'agit. Attention, quand vous jouerez à la sauvegarde bidouillée pour la première fois, l'ordinateur ne prendra pas en compte toutes les actions du premier tour.

The Dark Lemming

Hellbender



Les cheat codes suivants sont pour la version complète originale de Hellbender :

- STERIOD	Invincibilité
- IMPUMPD	Donne toutes les armes
- URDEAD#	Donne l'arme numÉro # (nombre à un seul chiffre)
- TOTLPWR	Énergie à fond
- MAXMEUP	Résistance coque à fond
- AUNTEM#	Aller à la planète # (nombre de 1 à 8)
- IMSTUCK	Finit la mission et passe à la suivante
- FRAMEIT	Indique le nombre de frames/seconde

Pour avoir un nouveau vaisseau en mode multijoueur : Dans l'écran de sélection, cliquez deux fois sur le vaisseau 7 puis une fois sur le vaisseau 2 ainsi que sur le vaisseau 3.

Red Storm

Fury 3



Trucs pour la version complète sous Windows 3.1 ou Windows 95. As-tu tout exploré sur les immenses Planètes de Fury 3 ? Peut-être ben que non, mon gars ! Aussi, je te donne les numéros des secteurs (les coordonnées sont affichées à l'écran) qui vont te permettre d'accéder à tous les tunnels, dont certains sont bien planqués. Pour chaque mission, les secteurs varient de 1 à 255. Certains tunnels sont accessibles par l'entrée et par la sortie, et d'autres ont la sortie protégée. Quelques-uns sont en plusieurs tronçons pour le même tunnel ; attention, dans les grottes intermédiaires, il faut chercher la suite du tunnel et ne pas revenir vers l'entrée. E = Entrée ; S = Sortie.

Planète 1 TERRAN

Mission 1 (E = 42 S = 46) (E = 41 S = 46)
Mission 2 (E = 151 S = 133) (E = 72 S = 183) (E = 121 S = 146)
Mission 3 (E = 94 S = 160) (E = 139 S = 100)

Planète 2 L24-D

Mission 1 (E = 8,5 S = 51)
Mission 2 (E = 211 S = 212) (E = 202 S = 197)
Mission 3 (E = 104 S = 58)

Planète 3 ARES

Mission 1 (non)
Mission 2 (E = 244 S = 226) (E = 242 S = 226)
Mission 3 (E = 122 S = 145)

Planète 4 NEW KROY

Mission 1 (E = 86 S = 87) (E = 152 S = 87)
Mission 2 (non)
Mission 3 (E = 187 S = 187)

Planète 5 SEBEK

Mission 1 (E = 173 S = 149) (E = 157 S = 223)
Mission 2 (E = 138 S = 108) (E = 142 S = 84)
Mission 3 (E = 122 S = 77) (E = 19 S = 111)

Planète 6 VESTRA

Mission 1 (E = 100 S = 101) (E = 34 S = 40)
Mission 2 (E = 44 S = 80) (E = 55 S = 97) (E = 55 S = 58)
Mission 3 (E = 133 S = 130) (E = 98 S = 111) (E = 102 S = 118)

Planète 7 TIAMAT

Mission 1 (E = 11 S = 39) (E = 12 S = 67)
Mission 2 (E = 63 S = 73)
Mission 3 (E = 193 S = fin niveau)

Planète 8 FURY

Mission 1 (non)
Mission 2 (E = 123 S = 156) (E = 151 S = 81) (E = 76 S = 128)
Mission 3 (E = 53 S = 43) (E = 46 S = 43) (E = 34 S = 47) (E = 156 S = 52)

Maintenant, prends tes joysticks (manette et magazine) et redécouvre toutes les finesses de ce jeu.

André

FIFA 96



Avis à tous les footballeurs de FIFA 96 : si vous voulez gagner la Ligue, il suffit, quand vous commencez un match, de marquer une dizaine de buts contre votre camp. Appuyez alors sur «escape» pour sélectionner le menu «commande». Ensuite, inversez les commandes et prenez l'autre équipe.

Vous revenez ensuite au jeu, et votre nouvelle équipe aura le score adverse. Et ainsi de suite jusqu'à la victoire finale. You are the champion.

Gaulois

Screamer 2



Sur l'écran des options, tapez l'un des codes suivants :
MRTRK - Permet d'accéder à tous les circuits
TACAR - Voiture Condor
TBCAR - Voiture Angels
TCCAR - Voiture Wasp
TDCAR - Voiture Zeus
TACARTBCARTCCARTDCAR - Toutes les voitures.

Francis

Donald In Cold Shadow



Voici quelques codes vous permettant d'accéder à quelques niveaux d'un jeu pas aussi facile qu'il en a l'air : j'ai nommé Donald In Cold Shadow. Dans la rubrique Password, écrivez un des mots suivants, classés par ordre croissant :

- ININJA
- MUDPIE
- HTFOOT
- ZEFROG
- ARRGH
- DKMPOZ

Greg

Rayman



Quand il ne vous reste plus que trois «continues» et que vous vous trouvez en présence du réveil, laissez Rayman aller au milieu de l'écran, puis actionnez le réveil. Ensuite, tapez rapidement la manipulation suivante : haut, bas, droite, gauche. Et voilà que vous avez vos «continues» à fond (10 «continues»). Cela marche plusieurs fois, et aussi avec les «pads».

Raphaël

Destruction Derby 2



Voici une petite astuce sympa pour Destruction Derby 2 sur PC CD-Rom, cent fois meilleur que son petit frère : à l'écran où l'on vous demande d'entrer votre nom, en mode Championship, entrez : MACSRPOO en respectant bien les majuscules et les minuscules. À présent, retournez à l'écran principal et commencez une course en mode Practice. O miracle, vous aurez désormais accès à tous les circuits du jeu. Autre petit truc : si vous voulez voir les «crédits» du jeu, tapez simplement CREDIT! Bonne route à tous.

Super B

RETROUVEZ
DES MILLIERS
DE TRUCS ET ASTUCES
SUR LE

3615 JOYSTICK

1,29 FR/MN

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE
 BENEATH STEEL SKY
 BLACKSTONE PLANET STRIKE
 CANNON FODDER
 CIVILISATION 1
 CONGO
 CREATURE SHOCK
 DEADELUS ENCOUNTER
 DESTRUCTION DERBY
 DISCWORLD
 DUNE 1 ET 2
 ESTATICA
 F1 GRAND PRIX 1
 F15 STRIKE EAGLE 2
 F19 STEALTH FIGHTER
 HAND OF FATE
 HOCUS POCUS
 INDYCAR RACING
 JOURNEYMAN PROJECT KING
 KYRANDIA 3
 LANDS OF LORE
 LINKS GOLF
 LOST EDEN
 MIAMI
 MANCHESTER UNITED
 MASTER OF MAGIC
 NASCAR
 OVERLORD
 PIRATES
 PLAYER MANAGER 2
 QUEST V
 SABRE TEAM
 SCREAMER
 SHELLSHOCK
 STARTRECK
 STARTRECK 25TH
 STEELTIGHTER 2
 THE 7TH GUEST
 TILT
 TURBO
 WITCHAVEN 2

**PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du
Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE**

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES	Port : 49 F Total :

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Pour vous, l'intérieur d'une tour est une jungle de câbles inextricable ? Les notices techniques semblent avoir été rédigées en hébreu par des ingénieurs chinois ? Vous désirez en savoir plus sur ce qui se trame sous le capot de votre engin ? Envoyez vos questions à : Joystick, Réponse Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

METTRE UN PENTIUM PRO SUR UN SUPPORT PENTIUM ?

Mettre un Pentium Pro à la place d'un Pentium normal est impossible, car ces deux processeurs ne sont pas compatibles au niveau du brochage. De plus, les architectures à base de Pentium sont conçues pour utiliser un cache mémoire de second niveau (L2) EXTERNE, alors que le Pentium Pro dispose d'office d'un cache mémoire second niveau INTERNE de 256 ou 512 Ko (intégré dans le boîtier de la puce).

J'AI UNE CARTE-MÈRE DPMS. C'EST QUOI ?

Le DPMS (Display Power Management System) est une norme s'appliquant aux moniteurs vidéo destinée à économiser de l'énergie et à prolonger la durée de vie du moniteur. C'est une bien meilleure méthode que les "économiseurs d'écran", qui affichent soit un écran vide, soit des images en animation permanente, pendant les phases d'inactivité prolongées de l'ordinateur. Le but de ce type de manipulations étant de protéger contre les "brûlures" la couche de phosphore luminescente du tube image. En effet, l'affichage de la même image statique pendant de longues périodes peut finir par dégrader et marquer la couche des luminophores. Résultat, on se trouve alors avec une espèce d'image fantôme indélébile. Rassurez-vous : pour en arriver là, il faut laisser allumé moniteur et ordinateur un certain nombre de jours d'affilée ! Puisque, au bout d'un temps d'inactivité déterminé (réglable généralement dans le SETUP du PC) du clavier ou tout autre périphérique d'entrée, la carte-mère indiquera à la carte vidéo de couper le signal vidéo. Ce qui indique en retour au moniteur, de se mettre en veille (seuls les moniteurs récents, de moins de deux ou trois ans disposent de ces fonctions "green" d'économie d'énergie). Le redémarrage du moniteur et, souvent, du disque dur et du processeur en veille, n'intervenant que sur détection d'activité sur un port d'entrée (souris, clavier, modem, etc.). Notez qu'il vaut mieux régler une durée d'inactivité assez importante pour déclencher l'"extinction des feux". En effet, même si l'ordinateur n'a pas à rebooter ou relancer le programme en cours, la remise en route du moniteur et du disque dur peut prendre plusieurs dizaines de secondes. Ce peut être exaspérant si l'opération est fréquente.

LES PENTIUM PRO SONT-ILS DES 64 BITS ?

Eh non. Comme tous les processeurs Intel depuis les 386, le P. Pro est bel et bien un 32 bits. En effet, tout comme le Pentium classique, il dispose d'un bus de données externe 64 bits, mais, en interne, les données sont traitées sur 32 bits (en fait, c'est un 64/32 bits). L'arrivée des "vrais" processeurs Intel 64 bits est prévue avec le prochain Klamath, qui devrait être disponible en 98.

ET DU CÔTÉ DES CARTES GRAPHIQUES 3D, QUE VOYONS-NOUS ?

- 1) Windows 95 supporte une grande majorité d'entre elles au travers de Direct X, Direct 3D. Tout logiciel écrit pour Windows 95 profitera donc un minimum de l'amélioration des performances due à une carte 3D.
- 2) Les cartes graphiques 3D ne sont pas fondamentalement nouvelles (les Matrox Millenium 3D Blaster sont disponibles depuis un moment). La phase de petite enfance est terminée : les produits commencent à être au point et les prix baissent.
- 3) Les cartes accélératrices 3D se contentent des configurations Pentium actuelles et tireront d'autant mieux leur épingle du jeu que la puissance du processeur central grandira.
- 4) Les performances que peut offrir une bonne carte graphique 3D sont sans commune mesure avec ce que permet le MMX, qui, ne l'oublions pas, a d'abord été conçu pour améliorer la performance des machines bas de gamme à un coût minimal.
- 5) Le but d'un coprocesseur graphique est de décharger le processeur central des tâches gourmandes en temps machine (comme, par exemple, la gestion de graphismes 3D). A cet égard, les performances d'une carte accélératrice 3D seront supérieures à celles du MMX où, certes le processeur central aura un jeu d'instructions efficace et spécialisé, mais devra quand même tout faire seul. De toute manière, rien

n'empêche d'utiliser une bonne carte graphique 3D sur une machine dotée d'un Pentium MMX.

AJOUTER DES CONNECTEURS PCI ET ISA SUR UNE CARTE-MÈRE

En ce qui concerne l'ajout de connecteurs ISA à un PC, il existe des boîtiers externes d'extension de bus permettant de connecter davantage de cartes ISA. Pour le PCI, c'est techniquement possible, bien que la vitesse plus élevée de ce bus rende la réalisation d'une telle extension plus délicate. Ce type de produit existe probablement dans le domaine de contrôle de processus industriel. Tout le problème, c'est qu'il s'agit d'un matériel assez peu courant, à vocation professionnelle. Et qu'il vaut probablement plus cher qu'une nouvelle carte-mère dotée d'un ou deux connecteurs de plus, ou qui, grâce à des ports série et un contrôleur disque intégré, en libérerait à l'utilisation.

MATROX MILLENIUM ET QUAKE HAUTE RÉOLUTION

Le fait de pouvoir accéder à des résolutions supérieures aux basiques 320x400 sous Quake n'est absolument pas lié à la présence de cartes aux fonctions 3D intégrées. C'est simplement que la Millenium comporte un driver VESA récent (au moins la version 2.0) dans sa ROM, ce qui permet à Quake d'utiliser des modes graphiques plus fins. Ce n'est pas parce que beaucoup de cartes graphiques n'intègrent pas, ou seulement de manière partielle, ce fameux driver VESA, qu'elles sont incapables d'afficher Quake à des modes supérieurs à 320x400. On peut en effet pallier à ce problème en utilisant un driver VESA externe comme Univesa ou équivalent (à lancer avant le programme le nécessitant).

QU'EST-CE QUE LE BALAYAGE ENTRELACÉ ? UNE FRAME ?

"Frame" est le terme anglais équivalent à "trame" en français. En informatique, ce terme est utilisé surtout pour parler de la partie affichage d'un ordinateur. Par facilité, on assimile une "frame" à une image entière, c'est-à-dire à un balayage complet de la surface utile de l'écran par le faisceau électronique. Mais en fait, il y a une nuance. Comme une télévision, une carte vidéo PC peut afficher des images en mode entrelacé. Dans ce cas, on n'affiche plus une image complète à la fois, mais deux demi-images l'une après l'autre (si on numérote toutes les lignes d'une image complète, l'une des demi-images contiendra les lignes impaires de l'image, l'autre les lignes paires). La persistance rétinienne des yeux fera se superposer les deux images pour n'en former qu'une. Dans ce cas, l'image complète est constituée des deux demi-images entrelacées ligne à ligne (sur un moniteur, le pinceau électronique dessine l'image en "empilant" des lignes horizontales à partir du coin en haut à gauche, jusqu'au coin en bas à droite, et on ne voit pas les trajets de retour en début de ligne ou en début d'image, car le faisceau est alors coupé).

Dans le cas d'un affichage entrelacé, une trame correspondra donc non pas à une image entière mais à une demi-image. L'entrelacement, qui permet d'afficher des images à résolution élevée sans trop solliciter la carte vidéo et le moniteur, tend à disparaître progressivement, car il a l'inconvénient de produire un phénomène de scintillement d'image. Ce qui est supportable à une distance raisonnable, sur une télé, devient vite fatigant sur un moniteur. Bref, il vaut mieux parler d'images/seconde que de frames/seconde. La plupart du temps, on emploie cette unité pour caractériser la qualité des animations graphiques. En effet, plus le nombre d'images par seconde affichées est élevé, plus l'animation sera fluide. Un projecteur classique de cinéma délivre 24 images/seconde pour obtenir une bonne sensation de mouvement. En informatique domestique, les exigences sont moindres, puisque, globalement, on estime la qualité mauvaise en-dessous de 10 images/sec., correcte à partir de 12 ou 15 images/sec., bonne à partir de 18 ou 20, et excellente à partir de 25.

QU'EST-CE QUE LE TRUE COLOR ?

Ce que l'on appelle "true color" (vraie couleur), ce sont les modes d'affichage graphiques capables d'utiliser 16,7 millions de couleurs différentes simultanément. Ces modes codent les informations sur 24 bits. Un pixel à l'écran est alors défini par 3 valeurs, une pour chaque couleur de base (rouge, vert, bleu) chacune codée sur 8 bits (3 fois 8 = 24 bits). Du fait de la large palette de nuances disponibles, on considère être capable d'afficher n'importe quelle couleur naturelle, aucune teinte approximative, mais la "vraie couleur". Certains prétendent même que les yeux de la plupart des gens ne distinguent pas 16,7 millions de couleurs. Théoriquement, on devrait donc être incapable de voir une différence de qualité entre une image couleur 24 bits et des images codées avec davantage de couleurs. Pourtant, les professionnels de l'image utilisent des couleurs codées sur 32 bits ou plus ! Bien entendu, la simple carte graphique "true color" ne suffit pas, il faut également visualiser des images codées 24 bits, ce que beaucoup de formats d'image ne permettent pas. Une image GIF, en 16 ou 256 couleurs, ne risque pas de se transcender toute seule en "true color" ! L'un des formats image 24 bits les plus courants est le JPEG.

CONFLER UN CACHE MÉMOIRE DE 256 KO À 512 KO

En pratique, le gain en performances entre un cache 256 et 512 Ko est minime (de 3 à 10 % au mieux) et est peu utile sur les 486 ou Pentium d'entrée de gamme. L'opération d'extension à 512 Ko est plus intéressante sur les configurations plus rapides (166 MHz et au-dessus). En effet, les Pentium 200 MHz en particulier ont tendance à "plafonner" en termes de vitesse de transfert mémoire (le bus mémoire à 66 MHz bride le potentiel des P200). Un supplément de mémoire cache rapide peut alors être intéressant. Ceci dit, vu le faible prix de 256 Ko de mémoire cache (100 à 200 F), c'est un luxe raisonnable.

CARACTÉRISTIQUES MATROX MILLENIUM ET MYSTIQUE ?

La Matrox Millenium reste une des meilleures cartes en accélération graphique 2D (Windows) et DOS. Cette carte PCI basée sur le chip graphique 64 bits MGA-2064W dispose d'un RAMDAC 220 MHz (exceptionnel, puisqu'il autorise une fréquence de balayage vertical jusqu'à 220 Hz!), gère une mémoire type WRAM (mémoire dynamique proche de la VRAM utilisant deux ports d'accès contre un seul pour la DRAM normale) comprise entre 2 et 8 Mo. Elle affiche en résolution maximale du 1600x1200 en 16,7 millions de teintes. La Millenium propose des fonctions de "zoom" vidéo pour accélérer le MPEG et permet la reproduction de séquences AVI en plein écran. La partie 3D de cette carte est loin d'être ridicule : au menu, ombrage de Gouraud jusqu'en 1280x1024, double bufferisation, Z-Buffer 16 bits, avec un rendu de 190 000 polygones ombrés Gouraud/seconde. Elle supporte Direct Draw, OpenGL, Microsoft Reality Lab, Intel 3DR, Criterion RenderWare et intègre le VESA 2.0.

La Mystique est une version plus orientée 3D de la Millenium, à peine moins efficace dans l'accélération 2D et DOS que sa grande sœur. Cette carte est une PCI à base de chip 64 bits MGA-1064SG. Elle emploie de 2 à 4 Mo de mémoire SGRAM ainsi qu'un RAMDAC à 170 MHz (excellent). Sa fréquence de balayage vertical la plus élevée est de 200 Hz. Sa résolution maximale est de 1600x1200 en 256 ou 65 000 couleurs. Elle offre, comme la Millenium, de la reproduction vidéo plein écran à grande vitesse (30 images/sec.). Prévue pour accélérer les jeux à base de 3D mappée, son moteur de placage de textures travaille jusqu'à 25 millions de texels/seconde. Des fonctions comme la correction de perspective, l'ombrage de Gouraud, la gestion de transparence, double bufferisation et Z-Buffer complètent la panoplie. Bien évidemment, elle supporte Direct 3D. Cette carte est extensible avec une série de modules (décodeur MPEG, capture vidéo, etc.). Niveau performances, d'après son fabricant, sur un Pentium 166 24 Mo de RAM, elle fait 57 au test "tunnel" en 640x400 et affiche Quake à 32 images/sec. en 320x200 et 13 images/sec. en 640x480. Bien sûr, comme avec toute carte graphique, il faut relativiser ces chiffres. Même si la carte 3D s'octroie la part du lion, la performance 3D dépend aussi du type de processeur, de la mémoire disponible et de la carte-mère.



VOLANT + PÉDALIER
469 F



ARCHIMEDEAN VO
249 F



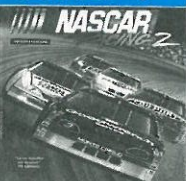
PRIVATEER 2 VF
299 F



SIM COPTER VF
279 F



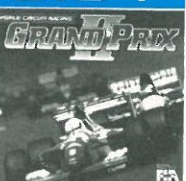
DIABLO NF
319 F



NASCAR 2 VF
269 F



ERADICATOR VF
219 F



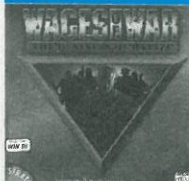
FI GRAND PRIX 2 VO
249 F



SPECIAL FILLES BLACKS
99 F



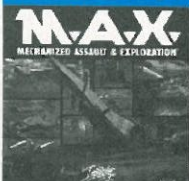
ALFATWIN
126 F



WAGES OF WAR VO
249 F



ALERTE ROUGE VF
299 F



M.A.X. VF
295 F



ALIEN TRILOGY VO
249 F



DAGGERFALL VO
249 F



FABLE VF
299 F



F22 LIGHTNING VO
249 F

SHOOT SYSTEM

DIVISION FRANCE - GROUPE ASCENSION

Tél 05 61 32 76 76

Lundi au Vendredi 9h-19h

Samedi 9h-12h / 14h-19h

50 AVENUE ARISTIDE BRIAND
31400 TOULOUSE

Envois en Colissimo recommandés ou en
Transporteur privé livraison en 24/48 h.

JEUX PC CD-ROM NEUFS

11 TH HOUR VF.....	265 F
ABSOLUTE ZERO.....	275 F
ACROSS THE RHINE.....	265 F
ADIDAS POWER SOCCER VF.....	325 F
AFTER LIFE VF.....	325 F
AH 64D LONGBOW VF.....	335 F
AH 64D DATA DISK VF.....	199 F
ALBION VF.....	329 F
ALIEN TRILOGY VO.....	249 F
AMOK VF.....	295 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY NF.....	285 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VO.....	249 F
AREA 51 VF.....	295 F
ASCENDENCY VF.....	315 F
ASSAULT RIGS.....	285 F
ATF.....	329 F
AZRAEL'S TEARS.....	329 F
BAD MOJO.....	295 F
BATTLE GROUND ARDENNES VF.....	335 F
BEDLAM VF.....	265 F
BERMUDA SYNDROME VF.....	279 F
BLAM MACHINE HEAD VF.....	315 F
BLOOD AND MAGIC VF.....	295 F
CAESAR 2 VF.....	279 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF.....	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD VF.....	295 F
CHRONOMASTER VF.....	255 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS VF.....	335 F
CIVIL WAR General VF.....	339 F
CIVILIZATION 2 VF.....	309 F
CIVILIZATION 2 Data Disk VF.....	159 F
CLANDESTINE VF.....	285 F
CLUEDO VF.....	295 F
COMMACHE 3 NF.....	345 F
C&C ALERTE ROUGE NF.....	249 F
C&C ALERTE ROUGE VF.....	299 F
C&C OPERATION SURVIE VF.....	145 F
CONQUEROR VF.....	275 F
CONQUEST OF NEW WORLD VF.....	305 F
CYBERIA 2 VF.....	305 F
CYBERSTORM VF.....	325 F
D V.....	265 F
DAGGERFALL NF.....	329 F

DAGGERFALL VO.....	249 F
DAYTONA U.S.A. NF.....	299 F
DEADLINE VF.....	329 F
DEATH RALLY NF.....	149 F
DESCENT 2 VF.....	329 F
DESTRUCTION DERBY 2 NF.....	289 F
DIABLO NF.....	319 F
DIE HARD TRILOGY VF.....	315 F
DIE HARD TRILOGY VO.....	249 F
DISCWORLD 2 VF.....	289 F
DOWN IN THE DUMPS VF.....	275 F
DUKE NUKEM 3D VF.....	199 F
DUKE NUKEM 3D VO.....	149 F
DUKE NUKEM 3D Plutonium.....	159 F
DUKE 3D + PLUTONIUM.....	339 F
EARTH SIEGE 2 VF.....	289 F
EARTH WORM JIM 1 + 2.....	279 F
ENTRAINEUR VF.....	275 F
ENTRAINEUR DATA DISK.....	165 F
ERADICATOR VF.....	219 F
EURO SOCCER 96 VF.....	299 F
FI GRAND PRIX 2 NF.....	249 F
FI GRAND PRIX 2 VF.....	329 F
F22 LIGHTNING 2 VO.....	249 F
F22 LIGHTNING 2 NF.....	335 F
FABLES VF.....	299 F
FANTASY GENERAL VF.....	319 F
FIFA SOCCER 97 VF.....	299 F
FLYING CORPS VF.....	325 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF.....	345 F
GRAND PRIX MANAGER 2 VF.....	279 F
GUIGNOLS 2 : CAUCHEMARD.....	359 F
HARDLINE VF.....	279 F
HARVESTER VF.....	305 F
HERETIC SHADOW NF.....	269 F
HEROES MIGHT & MAGIC 2 NF.....	315 F
HEXEN DEATHKING NF.....	179 F
HIND VF.....	329 F
HYPERBLADE VO dispo.....	249 F
I HAVE NO MOUTH VF.....	335 F

INDY CAR RACING 2 NF.....	239 F
ISHAR TRILOGY VF.....	199 F
JOHN MADDEN 97 NF.....	299 F
KICK OFF 96.....	315 F
KING QUEST COLLECTION NF.....	239 F
K.K.N.D. NF.....	239 F
LEISURE SUIT LARRY 7 VF.....	315 F
LIGHTHOUSE VO.....	249 F
LINKS LS.....	365 F
LORDS OF THE REALMS 2 VF.....	319 F
MACIE THE GATHERING VF.....	319 F
MANIC KARTS.....	165 F
MASTER OF ORION 2 VO.....	249 F
M.A.X. VF.....	295 F
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries V0249 F	
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries VF.....	329 F
MEGARACE 2 VF.....	325 F
MIGHT AND MAGIC TRILOGY.....	285 F
MONOPOLY VF.....	259 F
MYST VF.....	345 F
NASCAR RACING 2 VF.....	269 F
NBA LIVE 97 VF.....	319 F
NEED FOR SPEED SE NF.....	329 F
NHL HOCKEY 97 VO.....	249 F
NORMALITY VF.....	315 F
OLYMPIC GAMES VF.....	279 F
OLYMPIC SOCCER VF.....	289 F
ORION BURGER VF.....	289 F
OTHELLO VF.....	145 F
PANDORA DIRECTIVE VF.....	349 F
PANZER GENERAL.....	339 F
PAWS.....	249 F
PGA EUROPEAN TOUR.....	329 F
PGA TOUR GOLF 96 NF.....	335 F
PHANTASMAGORIA 2 VF.....	319 F
PLAYER MANAGER 2 VF.....	109 F
POLICE QUEST SWAT VF.....	319 F
POWER FI NF.....	269 F
POWERCHESS VF.....	279 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF.....	299 F
PRO PINBALL : THE WEB NF.....	279 F
PSYCHIC DETECTIVE VF.....	329 F
QUAKE NF.....	329 F

RALLY CHAMPIONSHIP VF.....	295 F
RAMA VF.....	299 F
RAYMAN VF.....	265 F
REALMS OF THE HAUNTING VF.....	319 F
ROAD RASH VF Win 95.....	229 F
SCRABBLE VF.....	339 F
SCREAMER 2 VO.....	199 F
SCREAMER 2 VF.....	239 F
SEGA RALLY Win95 NF.....	295 F
SETTLERS 2 VF.....	329 F
SHATTERED STEEL VF.....	279 F
SHELLSHOCK VF.....	289 F
SHERLOCK HOLMES 2 VF.....	319 F
SILENT HUNTER VF.....	325 F
SILENT THUNDER VF.....	289 F
SIM COPTER VF.....	279 F
SIM ISLE VF.....	279 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF.....	295 F
SPEED HASTE VF.....	229 F
SPEED RAGE NF.....	275 F
SPYGLASS VF.....	319 F
STAR FIGHTER 3000.....	275 F
STEEL PANTHERS 2 NF.....	329 F
SUKHOI VF.....	275 F
SYNDICATE WARS VF.....	289 F
TEAM FI VF.....	279 F
TERMINATOR FUTURSHOCK.....	299 F
THIS MEAN WAR VF.....	305 F
TIME COMMANDO VO.....	249 F
TIME COMMANDO VF.....	295 F
TOMB RAIDER VO.....	249 F
TOMB RAIDER VF.....	299 F
TOONSTRUCK VF.....	299 F
TOTALMANIA VF.....	285 F
TOUCHE-COULE VF.....	295 F
US NAVY FIGHTER 97 VF.....	319 F
VERSAILLES VF.....	339 F
VIRTUA COP NF.....	319 F
VIRTUA FIGHTER VO.....	249 F
VODOOLUNG NF.....	255 F
WAGES OF WAR VO.....	249 F
WARCRAFT 2 VO.....	249 F
WARCRAFT 2 DATA DISK VF.....	159 F

CD CHARME

FILMS NON INTERACTIF À 99 FR
THE PLATINUM GIRLS - SPÉCIAL BLONDES
BACKSIDE EXPERIENCE - SPÉCIAL SODOMIE
THE MOUTH DELIGHT - SPÉCIAL FELLATION
VICE GROUPE - SPÉCIAL GANG BANG
PLEASURE DOUBLE - SPÉCIAL D. PÉNÉTRA.
LESBIAN STORY - SPÉCIAL LESBIENNE
BLACK HOOKERS - SPÉCIAL FILLES BLACKS
BEAUTIFUL SLUTS - SPÉCIAL TOP MODELES
ASIAN DESIRE - SPÉCIAL THAILANDE

FILMS INTERACTIFS
FRANKENSEX 159 FR
CLUBSEX PARTNERS 199 FR

MATÉRIEL

MATROX MYSTIQUE 2 MO OEM.....	890 F
MATROX MYSTIQUE 4 MO OEM.....	1190 F
DIAMOND MONSTER 3D 4 MO (3DFX).....	1790 F
CD ROM X6 SANYO 580 F / CD ROM X8 790 F	
CD ROM X12 1049 F	
CARTE SOUND BLASTER 32 PNP.....	650 F
CARTE SOUND BLASTER AWE 64 PNP.....	1099 F
HP 300 W 3D SOUND TRUST.....	299 F
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP PCI.....	250 F
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP ISA.....	190 F
LUNETTES VIRTUELLES 3D.....	750 F

GARANTIE 1 AN PIÈCE

CULTUREL

LE LOUVRE.....	319 F
PACK LE LOUVRE + ORSAY.....	535 F
DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE HACHETTE MULTIMEDIA 97.....	479 F
ATLAS HACHETTE MULTIMEDIA ENCYCLOPÉDIE.....	359 F
DICTIONNAIRE BILINGUE HACHETTE OXFORD.....	359 F
VIN DE FRANCE ENCYCLOPÉDIE HACHETTE 97.....	355 F
GUIDE BLEU : CHATEAUX DE LA LOIRE.....	365 F
NATURE INTERACTIVE ENCYCLOPÉDIE.....	229 F
MON DICO-DOC LES ANIMAUX ENCYCLOPÉDIE.....	319 F
SPOT : POINT DE TERRE ENCYCLOPÉDIE.....	189 F

ACCESSOIRES

PROMO VOLANT + PÉDALIER MAD CATZ.....	469 F
DOUBLEUR ALFATWIN.....	126 F
PADDLE 6 BOUTONS SPRINTPAD.....	119 F
JOYSTICK ALFACOBRA ANALOGIQUE 2 BOUTONS + AUTOFIRE.....	99 F
CH FLIGHT STICK 2 BTS + GAZ.....	295 F
CH F16 FLIGHTSTICK 4 BTS + GAZ.....	370 F
CH F16 COMBATSTICK 6 BTS + GAZ.....	540 F
CH F16 FIGHTER STICK 8 BTS + GAZ.....	790 F
CH THROTTLE.....	590 F
CH THROTTLE PRO.....	920 F
CH VIRTUAL PILOT.....	490 F

PLATINUM GIRLS
99 F

FRANKENSEX
159 F

LESBIAN STORY
99 F

JEUX D'OCCASIONS EN DÉPÔT VENTE + DE 100 TITRES EN MAGASIN
NOUS, NOUS NE RACHETONS PAS VOS ANCIENS JEUX À BAS PRIX POUR LES REVENDRE AVEC PEU DE
DIFFÉRENCE PAR RAPPORT AUX JEUX NEUFS.
VOUS AVEZ DES JEUX À VENDRE :
2 MÉTHODES :
1 - VOUS NOUS LES APPORETEZ OU ENVOYEZ
2 - NOUS FIXONS LES PRIX ENSEMBLE (plafond maximum - 20% du prix neuf)
3 - NOUS NOUS OCCUPONS DE LES VENDRE
4 - NOUS VOUS APPELONS POUR VOUS ANNONCER LA VENTE
5 - SOIT :
- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 10 % ET NOUS VOUS DONNONS UN BON D'AVOIR
OU
- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 20 % ET NOUS VOUS DONNONS LA SOMME
COMPTANT.

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse
Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom	Prénom	
Adresse	Ville	
Code postal	Tél.	
DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
<div> <div>PORT = 32 FR</div> <div>TOTAL + PORT</div> </div>		
CB N°	DATE EXP. /	(OBLIGATOIRE)

LORDS OF THE REALMS II
319 F

HYPER BLADE
249 F

HEROES 2 NF
315 F

PHANTASMAGORIA 2 VF
319 F

FLYING CORPS VF
325 F

FIFA 97
299 F

COMMANDER PAR
Tél : 05 61 32 76 76
Fax : 05 61 32 76 00
PAR COURRIER

Photos non contractuelles - Les
prix sont modifiables sans préavis
dans la limite des stocks disponi-
bles et sous réserves d'erreurs
typographiques. Prix valable du
25/02/97 au 1/04/97

Jeux Crack!

EN DÉTRESSE

DÉBUT MESSAGE...STOP...EN DÉTRESSE... STOP...URGENT...STOP...POSE TES QUESTIONS...ET RÉPOND
AUX AUTRES NAUFRAGÉS DU JEU...STOP... CONTACT SECOURS : JOYSTICK, EN DÉTRESSE, 6 BIS RUE
FOURNIER, 92588 CLICHY CEDEX.

Questions



SPYCRAFT, LIGHTHOUSE (PC CD)

Est-ce que quelqu'un peut m'aider à avancer ? Je suis bloqué dans Spycraft où je n'arrive pas à truquer correctement la photo et à interroger Ying Chen. Également dans Lighthouse, je suis passée dans l'autre monde et n'arrive pas à monter plus haut sur la tour à cause de l'oiseau ; je ne peux pas non plus ouvrir la grille que le grand oiseau a fermée, quand il m'a vu. Je n'arrive pas à basculer le levier vertical de la grue, pour - je suppose - ouvrir la grille ; et comment faire pour démarrer le sous-marin ? Je commence à insulter mon écran, c'est limite grave. Mon PC vous remercie.

Réf. : N°8001, Agent spécial Scully

HEIMDALL 2 (PC)

Je suis moi aussi bloqué sur le jeu Heimdall 2. Je n'arrive pas à passer la dernière énigme de l'ancien dieu, avec l'histoire des graines. Je remercie d'avance toute personne qui pourra m'aider.

Réf. : N°8002, CRO

RAYMAN, MYST (PC CD)

Sandrine (7802) et Sophie (7606), vous êtes arrivées à la fin du jeu et je vous en félicite. J'aimerais que vous me donniez un coup de main pour justement finir Rayman. J'en suis actuellement à 84 % des cages libérées. Dans plusieurs endroits, il me manque une seule cage :

- la forêt primordiale : là, je soupçonne une branche tout en haut du dernier niveau, juste après le chasseur. D'ailleurs, je n'arrive pas à m'agripper à cette branche, est-ce que c'est bien là ?

- à la butte aux bongos, et au chaos du cauchemar, il me manque une cage qui reste introuvable ;

- dans la crique aux crayons et dans la panique aux punaises, il m'en manque deux ;

- dans les stalactites de skops au 2e niveau, je n'arrive pas à le passer après que la lave «niveaute». C'est-à-dire qu'au moment où je me mets à courir pour le passer, il saute au-dessus de moi, et là, impossible de le franchir, il me bombarde avec son dard. Aidez-moi les filles ! Je suis impatiente de délivrer les pauvres 16 % d'électoons.

Dans Myst, à la fin du jeu, Atrus détruit le livre rouge et le livre bleu, après avoir vu l'état des emplacements de ces deux livres. Y a-t-il autre chose à faire dans le jeu, parce que je n'ai pas l'impression de l'avoir fini. En principe, il y a un générique de fin. Est-ce que quelqu'un connaît la solution à mon problème ?

Réf. : N°8003, Ma Gyver

COMMAND AND CONQUER RED ALERT (PC CD)

Euh... Y a-t-il une âme charitable qui m'indiquerait comment tenir ma base (bref, comment la faire résister) au niveau 9 Soviétique, en mode Normal ? J'ai pourtant fini le jeu avec les Alliés en Normal, qui ont pourtant de loin un armement inférieur à celui des Soviétiques.

Réf. : N°8004, Commandant Cédric

RIPPER, MONKEY ISLAND 2 (PC)

Je suis bloqué dans Ripper à l'université sur le puzzle (enfin, le tableau). Comment faire pour le résoudre ? Je n'y arrive pas, même avec la solu. Je suis aussi bloqué dans Monkey Island 2. C'est pour la dernière carte, comment dois-je faire pour la récupérer ? Comment faire pour ne pas attirer l'attention de Truc (oublié son nom) ? Aidez-moi, merci !!!

Réf. : N°8005, Sam

DOWN IN THE DUMPS (PC CD)

Que faire pour construire la machine volante au chapitre II ? J'ai déjà récupéré le rideau, le bâtonnet de glace et les cadres de vélo.

Réf. : N°8006, Julien

STAR TREK NEXT GENERATION - A FINAL UNITY (PC)

Après m'être échappé de la planète des Shodaks, Data analyse les données récoltées, et je me retrouve face à un trou noir. Je sais qu'il me faut aller 30 années lumière en arrière comme le propose Troy, mais contrairement à la proposition de Data, on ne peut l'accepter. Que faire ?

Réf. : N°8007, Jean-Luc

LIGHTHOUSE (PC CD)

Salut, je suis bloqué dans le jeu Lighthouse sur PC CD-Rom. Je ne sais vraiment plus quoi faire. J'en ai assez, je craque ! Voilà, je suis coincé au volcan, dernière partie du jeu (je pense). Lorsqu'avec le train, j'arrive devant un aiguillage, je ne sais pas comment faire pour aller dans la direction souhaitée. Je l'ai pourtant réparé en utilisant le contenu de la caisse et la clé du coffre du train, mais impossible de l'utiliser pour choisir la direction qui me permettrait de continuer. Peut-être me manque-t-il un élément ? J'ai pourtant visité toutes les autres parties du jeu (le labo, la tour aux aigles, la plage, la grotte du sous-marin, le temple des machines, la forteresse...). Je vous en supplie, ne me laissez pas dans cet état de détresse avancé ! Gros merci à quiconque pourra me donner un coup de pouce.

Réf. : N°8008, Un aventurier perdu

TOMB RAIDER (PC CD)

Je suis bloqué dans le palais de Midas, en Grèce. Après avoir sauté de pilier en pilier, j'ai actionné les leviers, puis je suis descendu par les escaliers et j'ai franchi la grille. Je ne sais pas à quoi servent les 5 leviers et je ne sais pas non plus où aller.

Réf. : N°8009, Lucas

WARCRAFT 2 (PC CD)

Dans l'éditeur de Warcraft 2, peut-on définir - et si oui comment ? - le but des missions (atteindre un Cercle of Power, etc.) ? Quelqu'un pourrait-il m'expliquer quels sont les effets des sorts des Ogres-Mages (Bloodlust et Runes). Merci d'avance.

Réf. : N°8010, Chombatta

Réponses



BAD MOJO (PC CD)

Réf. : N°7704, J.G.

Je t'indique les principales actions à faire, afin que tu puisses finir tranquillement le jeu : Dans le bureau de Roger, monte sur le meuble et va à droite. Dirige-toi vers le ventilateur et touche légèrement les fils dénudés afin qu'il se mette en route. Le papier tombe sur le fax que tu devras mettre en marche. Ainsi, tu pourras descendre sur la table du salon. Fais tourner le mégot de façon à ce qu'il soit parallèle à la télécommande, et appuie sur le bouton «Power» de celle-ci. Tu n'as plus qu'à monter sur ton pote le papillon, en passant par le crayon de papier. C'est là que tu étais censé te débarrasser de cet animal si gentil qu'est le chat et passer sur le côté du bureau. Il faut maintenant arriver au compteur électrique et couper le courant dans la cave, si je me souviens bien. Va

dans la chambre d'Eddie grâce au tuyau et sers-toi du balai pour arriver jusqu'au compteur. Mets les aiguilles de la bonne manière : 7-6-5-8 (date de la mère de Roger et de la femme d'Eddie). Pour ça, passe sur chacun des trois boutons (le 7 est déjà indiqué) pour faire avancer les aiguilles du compteur. Voilà, je ne t'en dis pas plus. Il ne te reste plus qu'à trouver l'une des trois fins possibles. Mais surtout... n'attrape pas le cafard !

Arnaud

RAYMAN (PC CD)

Réf. : N°7802, Sandrine

J'ai la solution à ton problème : quand tu arrives à la fin du 3e niveau, c'est-à-dire juste devant le panneau de sortie, tu peux observer sur ta gauche une série de 3 perles (tings) alignées. Il faut que tu t'empares d'au moins 2 perles, mais tu dois obligatoirement prendre celle du milieu. Pour cela, tu dois combiner la course, le saut et l'hélico pour éviter de tomber à l'eau. Dès que tu auras pris les 2 perles, tu verras apparaître la cage sur la droite devant le panneau de sortie. Autre méthode : faire monter une tomate, la faire tomber là où il y a le panneau de fin et la mettre dans l'eau. Puis l'utiliser pour aller prendre la vie, la cage apparaîtra alors juste à côté du panneau de fin.

Ma Gyver, Sophie

HEIMDALL 2 (PC)

Réf. : N°7803, Jean-Hughes

Pour passer la rivière, il suffit d'avoir une gourde vide, de la remplir à la fontaine gelée qui se trouve dans la même salle, et de la vider sur la fontaine de lave de la salle d'à côté. Et un pont de glace apparaîtra (n'aies pas peur de sauter dans le vide).

CRO

ZORK NEMESIS (PC)

Réf. : n°7804, G.C.

Pour Zork Nemesis, il faut effectivement lancer le cristal vert dans la lave, ensuite le disque trouvé dans le poisson. Le grand cristal noir deviendra alors gris. Si tu as bien repéré quels sont les cristaux à toucher et dans le bon ordre C, D, E, B et G surtout le B, il y a deux cristaux côte à côte, trouve le bon. Il faudra faire très vite, car ils ne vibrent que très peu de temps après avoir été touchés. Au dernier cristal touché, le gris (G), tu pourras récupérer le cuivre.

Agent spécial Scully.

MECHWARRIOR 2 (PC CD)

Réf. : N°7806, Nova colonel Hendriks

Je crois que je vois parfaitement la mission dont tu parles. Tu as plusieurs méthodes pour la passer. D'abord, les moins honorables : réduire la difficulté du jeu (mode Easy) aux options, employer l'invincibilité (toujours aux options) ou les cheat codes qui ont déjà été publiés si je me souviens bien (NDLR : voir cracks du N° 69 de Joystick). Si tu veux réussir honorablement, voici la méthode qui m'a permis de passer la fameuse mission en mode Difficile. Cette méthode est d'ailleurs transposable à d'autres cas. Il faut d'abord disposer d'équipiers avec des Mechs lourds (ça semble être ton cas). Donc, il faut commencer par jouer la mission, quitte à rater lamentablement, mais en notant les endroits d'où arrivent les Mechs ennemis (les missions sont figées). Quand tu vas rejouer la mission avec tes Mechs auxiliaires, dès le départ du jeu, fonce les positionner aux endroits critiques où surgiront dans le futur les Wolf Mechs prêts à tout casser et que tu n'arrives pas à intercepter. Donne l'ordre de «shutdown» à tes équipiers. Ils vont couper les systèmes de leur Mech et RESTER SUR PLACE !!! Tu n'auras plus qu'à leur donner l'ordre de réactivation et leur indiquer une cible ennemie par radio, dès que les ennemis s'annonceront. Ils seront alors sur place, au bon endroit, pour détruire ou au moins ralentir les intrus. Comme il y a 2 équipiers contrôlables séparément, tu peux protéger 3 endroits sensibles en même temps. Avec ça, le grand Khan va être content. À un de ces jours dans l'arène.

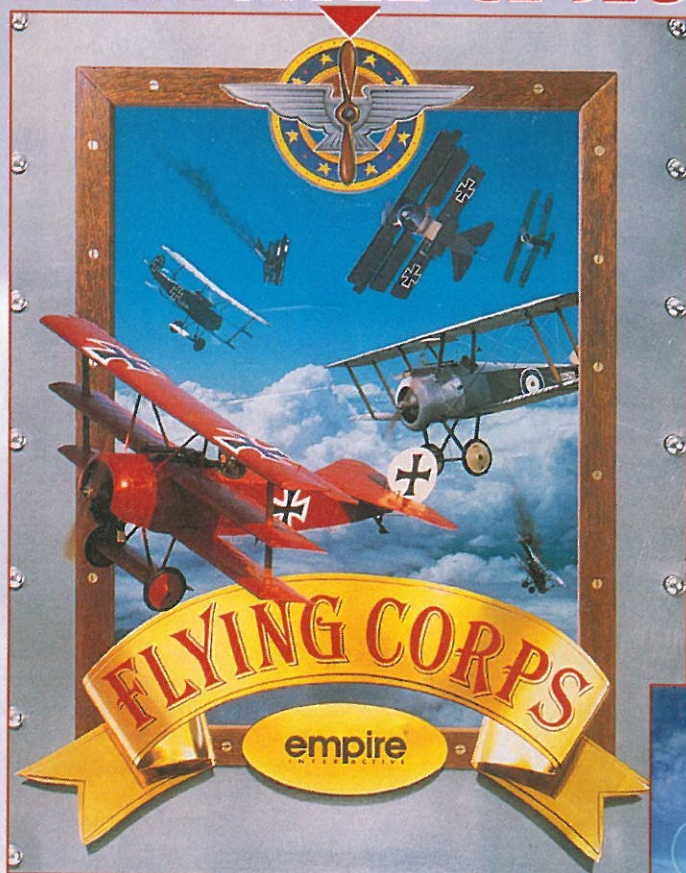
Jean-Luc

ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

Joystick

ET RECEVEZ CE JEU



11 numéros de Joystick 385 F

+ Flying Corps (CD-Rom PC) 399 F

Soit un Total de ~~784 F~~

Pour vous seulement 469 F

soit **40%**
de réduction !



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 • Nanterre Cedex 9.

ST110

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu Flying Corps sur CD-Rom PC pour un montant de 469 F seulement au lieu de 784 F. Je réalise ainsi une économie de 315 F, soit 40% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire N° _____ Expire le ____ / ____

Signature

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

PSEUDO

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Flying Corps au prix de 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

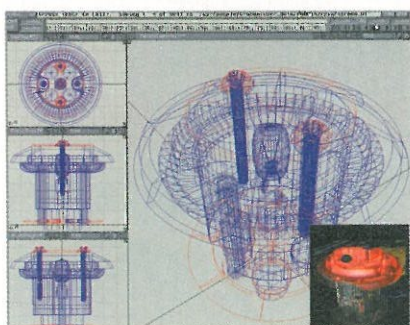
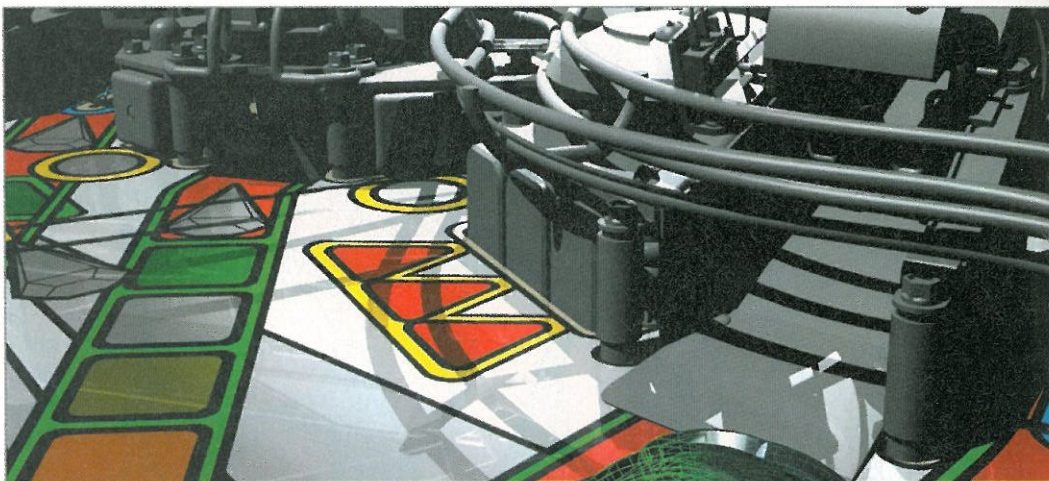


GROS PLAN

Nous sommes plutôt nombreux à adorer les flippers sur ordinateurs, pas de doute.

Empire a décidé de filer un sacré coup de pied dans la fourmilière : son Timeshock à venir sera définitivement ce qui se fait de mieux dans le genre.

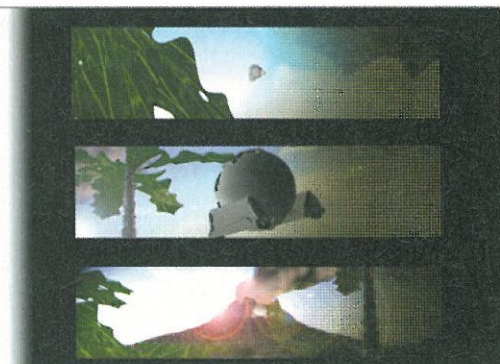
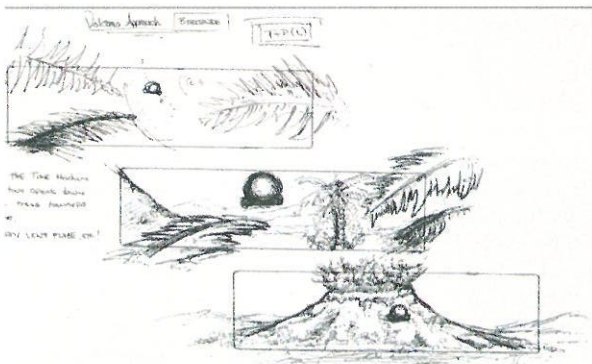
par Seb



Les bumpers ne sont pas de bêtes sprites un peu ronds, mais bien des objets 3D aux très nombreuses facettes calculées sous Alias sur Silicon Graphics.



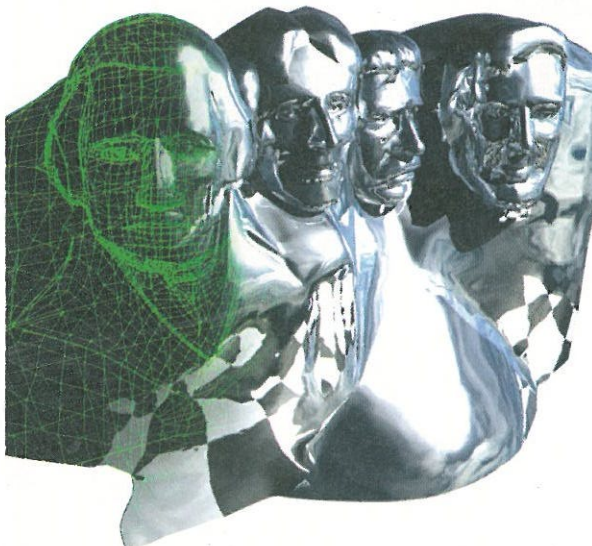
Pro Pinball Time



modifications ont été effectuées, presque toutes leurs routines ont été réécrites.

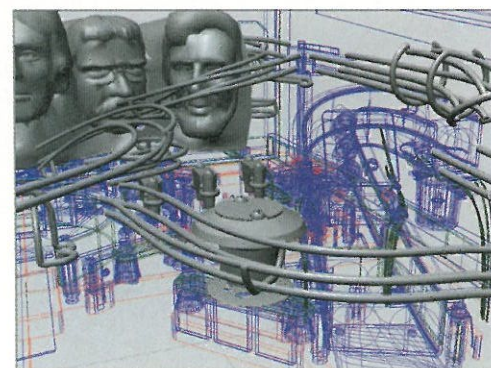
Premier choc : le graphisme. Timeshock proposera plusieurs résolutions différentes, selon les capacités de votre machine, et cela ira du classique 640 x 480 au plus exceptionnel 1600 x 1200 (en passant par du 800 x 600, 1024 x 768 ou 1280 x 1021). Autant dire que ça tape loin dans les détails, on ne voit plus l'ombre d'un pixel, tout est magnifique, parfaitement lissé, impressionnant.

Deuxième choc : le souci des détails. À ce niveau, les programmeurs et designers de Timeshock ont limité pété les plombs. Regardez les photos qui accompagnent ces modestes pages, jetez un œil en particulier sur les écrans de travail en fil de fer, et vous constatarez que tout ce qui compose un vrai flipper est là. Tout. Quand on regarde de près, en haute résolution, on peut carrément admirer les filaments dans les petites



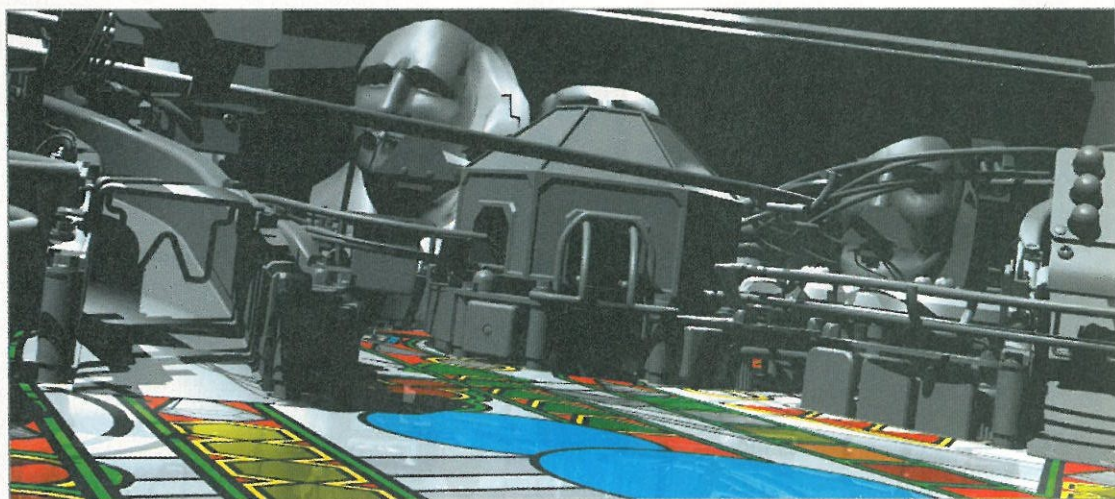
O n a tous un petit peu honte d'utiliser des bécasses qui nous ont coûté près de 10 000 balles, parfois plus, pour jouer au flipper. Des grosses bécasses avec plein de touches, des souris et des joysticks, des écrans en milliers de couleurs, des enceintes et des cartes sons pas croyables, tout ça pour jouer au flip. On a eu honte tout plein de fois, on avait honte avec l'excellent Pro Pinball : The Web de chez Empire, et on va avoir honte à mort avec son successeur qui débarque très bientôt : Timeshock !

De l'aveu même des programmeurs, il n'est plus possible de jouer à The Web quand on a mis les mains sur Timeshock. L'ancien faisant figure de vieux croûton, de vieille brouette face à la nouvelle recrue. Et pourtant, ils sont auteurs des deux jeux. De nombreuses

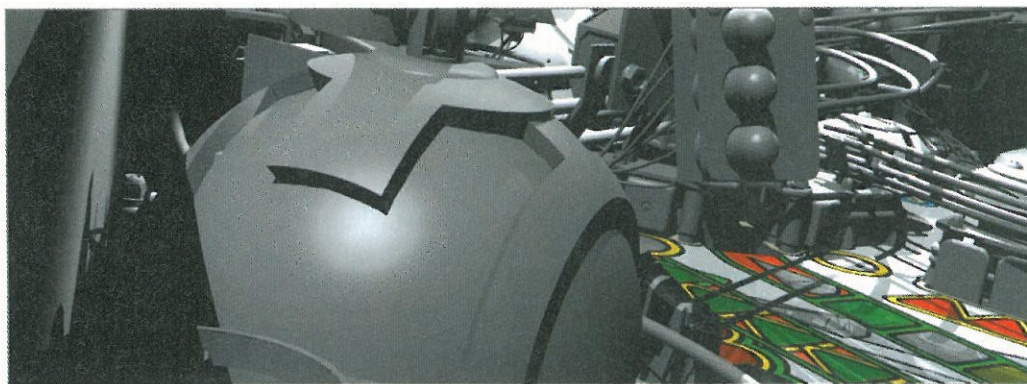




Hop, on triture un vrai flipper, on le fouille, on le démonte pour voir ce qu'il a dans les tripes avant d'en faire une version digitale.



shock!



leds, les vis qui tiennent les différentes pièces. En apparence, le réalisme est à son comble ici. Après quelques minutes de jeu, force est de constater que Timeshock n'est pas fidèle aux vrais flippers seulement au niveau du look. Jamais plaisir de jeu n'a été aussi grand.

■ DÉMONTER DE VRAIS FLIPPERS

Les gars d'Empire qui se sont lancés dans le développement de The Web, et maintenant de Timeshock, n'ont pas choisi ce thème au hasard. Ce sont de vrais fans de flippers. Une visite dans la petite maison qui les abrite, près d'Oxford, ne fait que confirmer : chaque pièce est hantée par un ou plusieurs vrais flippers. Ces derniers ont d'ailleurs été plutôt maltraités, car nos gars les ont soigneusement démontés. Le but était de pouvoir exa-

miner chaque pièce, chaque élément afin de tout redessiner le plus fidèlement possible sur ordinateur.

Cela va même encore plus loin. Dans un vrai flip, les flippers sont dirigés par deux moteurs distincts : un pour frapper, un autre pour tenir le flip en position haute. Les deux moteurs n'ont pas la même vitesse, pas les mêmes effets ; et cette dualité est particulièrement importante quand le joueur fait des amortis, par exemple. Eh bien, nos gars d'Empire simulent la présence de ces deux moteurs dans Pro Pinball : Timeshock. Et je vous promets que tout à coup vous pourrez faire des mouvements, des effets et des amortis jusqu'alors impossibles dans un flipper sur ordinateur.

Trois programmeurs et deux graphistes bossent à temps plein sur la réalisation de Timeshock, sans compter les graphistes supplémentaires et occasionnels qui sont passés tout au long du développement. L'un des programmeurs permanents a travaillé trois mois à temps

complet, rien que sur la gestion des flippers. Carrément. Rien que sur les mouvements et l'influence des flaps. Trois mois nom de Dieu.

Les mouvements des boules sont entièrement régis par les lois de la physique, et, comme dans un vrai flipper, ces dernières auront parfois des caprices étranges, elles feront des petits sauts, frapperont la glace. Ça aussi c'est du jamais vu, en tout cas pas de façon aussi réaliste.

■ VOYAGER DANS LE TEMPS

Comme dans tout flipper qui se respecte, il y a un semblant de scénario pour justifier votre frénésie d'accumulation de points. Timeshock nous parle de voyage dans le temps, de déchirure spatio-temporelle et autre délire dans le genre. Vous ferez un saut dans la Rome Antique, au temps de la Préhistoire ou même dans le futur. D'autres époques sont également au programme, mais elles sont encore top secret, réservées aux joueurs les plus habiles. Le scénario est développé grâce à l'écran rectangulaire qui affiche des animations, comme s'il s'agissait de points lumineux qui s'allument ou s'éteignent comme dans les vrais flaps. Petit changement par rapport à The Web, ce panneau d'affichage est maintenant en 16 nuances, plus simplement en monochrome. Même ces petites séquences ont été calculées à l'aide de stations Silicon Graphics. Étonnant.

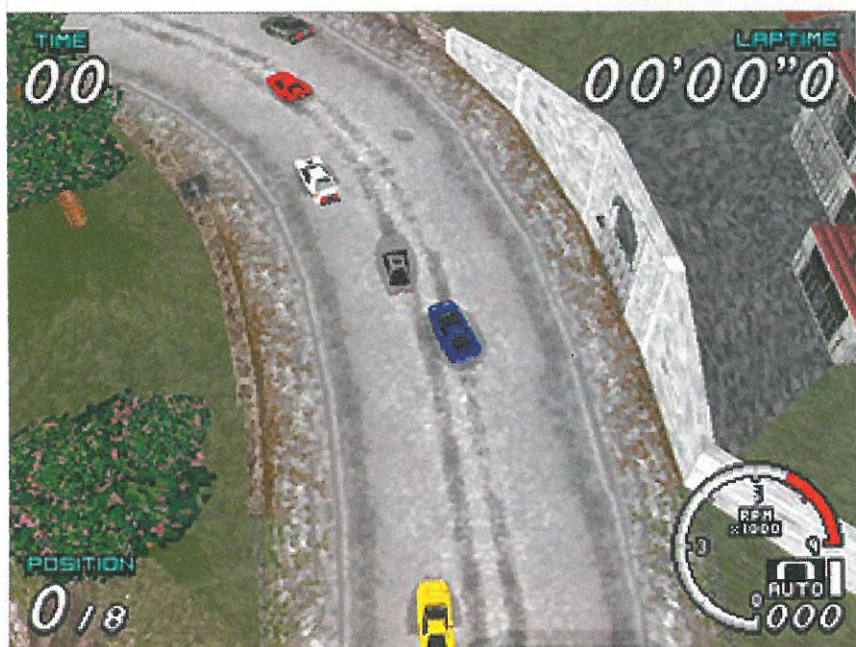
Et enfin, je gardais le dernier délire de Timeshock pour la fin : il sera possible d'y jouer sur Internet. Ce qui peut sembler comme du grand n'importe quoi s'avère en fait absolument excitant. En vous connectant sur le serveur d'Empire spécialement dédié à Timeshock qui sera mis en place au moment de la sortie du jeu, vous pourrez directement affronter les meilleurs du monde. Le serveur affichera les meilleurs scores, des tournois seront organisés, vous ne serez plus simplement le meilleur joueur de l'immeuble, mais vous aurez la chance d'obtenir un titre mondial. La classe.

Timeshock n'est pas encore complètement terminé, c'est pourquoi nous ne pouvons présenter les photos du plateau de jeu tout entier, juste des petits bouts. Sachez tout de même qu'il est déjà superbe, et que trois angles de vue différents, plus ou moins inclinés, seront proposés au joueur.

**MACHINE PC CD ET MAC CD
SORTIE PRÉVUE EN MAI
ÉDITEUR ET DÉVELOPPEUR EMPIRE**

GROS PLAN

Voici venir Speedster, un jeu de bagnoles furieux façon Micromachine. Au programme : pas de poissons, pas de maillots de bain, juste des voitures qui font la course.
Monsieur Pomme de terre



Speed

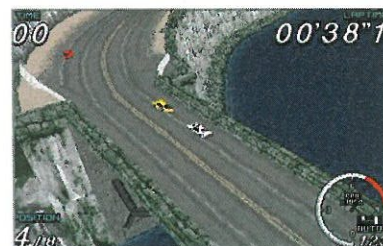


Speedster sera une course de bagnoles en vue du dessus qui, tout au long de neuf circuits, de l'Atlantique à l'Atlantide, vous propulsera aux commandes de GT surpuissantes, de Jeeps customisées ou encore de poids-lourds comme seuls ces mégalos de Ricains osent en conduire. Trois modes de jeux seront proposés : Contre la montre, Face à face et Championnat. On aura le choix entre seize véhicules différents, et le soft devrait être compatible avec tout ce qui se fait comme joysticks sur cette planète, qu'ils soient analogiques ou digitaux, et même avec ces étranges joysticks ronds qui tournent et qu'on appelle des volants. Bon. Des questions ?

■ "Moi, j'aime surtout les jeux avec des bateaux, et des poissons aussi. Que dois-je exactement attendre de Speedster ? Y aura-t-il des poissons dans Speedster ? Speedster sera-t-il un jeu de sous-marin ?"

Vanessa D. (Caraïbes)

Eh bien non, Speedster n'est pas précisément le jeu que tu attends, bien que certains circuits se situent effectivement en bord de mer. Question poisson, c'est une certitude, Speedster ne comblera que très partiellement tes désirs. Par contre, Speedster proposera une très chouette option pour jouer à deux sur un même écran splitté verticalement, un moteur qui permet de zoomer et dézoomer





ster



MACHINE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
CLOCKWORK
GAMES
PRÉVU MAI-JUIN



en temps réel... enfin, des tas de trucs, tu vois. C'est un jeu de bagnoles, quoi. D'autres questions ?

■ "Oui, j'aimerais savoir si on pourra pêcher ou nager dans Speedster ? Y aura-t-il une option pour jouer en maillot de bain ? Parce que beaucoup de gens disent que je ne suis bonne qu'à jouer en maillot de bain."

Vanessa D. (Caraïbes)

Non. Pas de maillot de bain. Non. Bon, récapitulons : Speedster sera une course de bagnoles d'arcade pure développé par Clockwork Games et édité par Psygnosis. Le jeu est annoncé pour le second trimestre 97 sur les formats PC CD-Rom et PlayStation. Voilà. Pas de poisson non plus. Juste des voitures. Voilà.



GROS PLAN

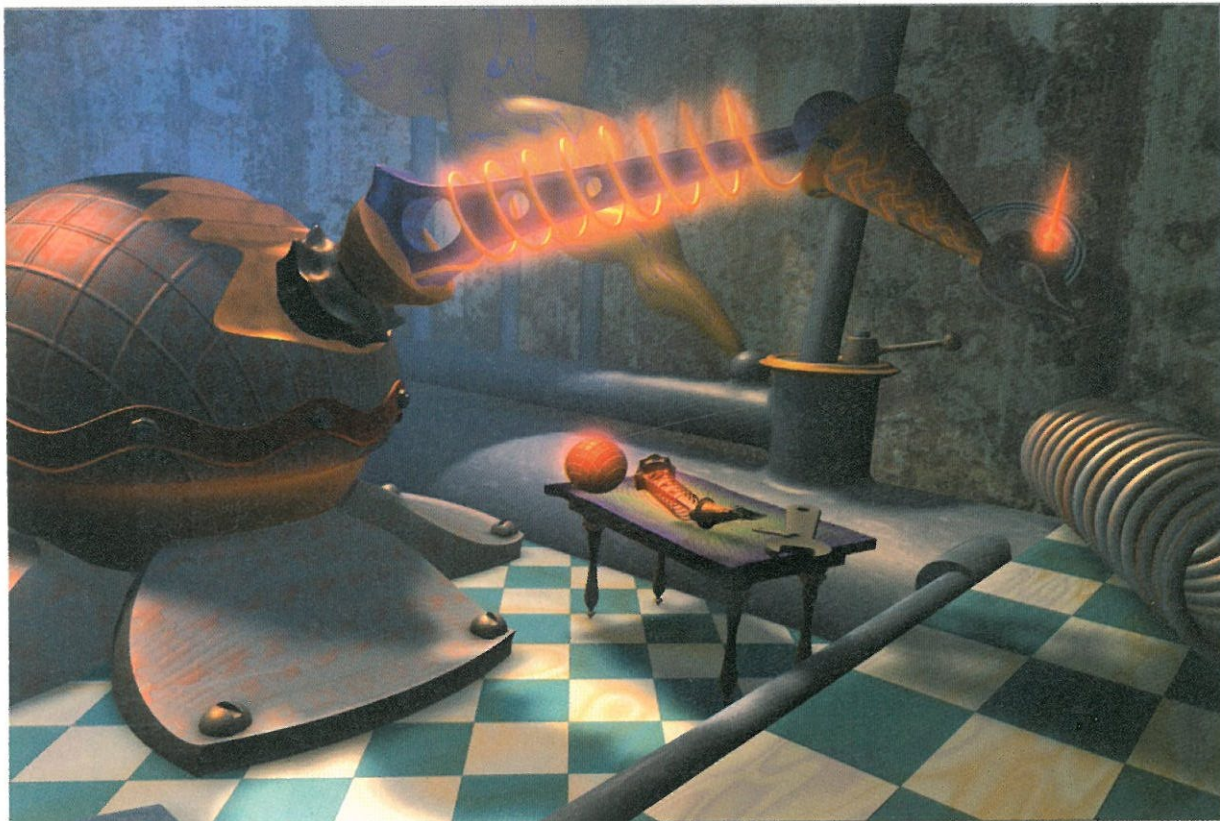


Of Light

Voilà plusieurs mois que l'on vous cause de
Of Light & Darkness. Cet outsider, héritier de Myst et
11th Hour, n'a pas fini de nous surprendre.
Morgan



ce qui est bien parfois, dans le fait d'être correspondant, c'est que l'on peut suivre de très près l'évolution de certains jeux. Pour la plupart d'entre eux, il s'agit réellement de découvertes que l'on vous fait partager au fur et à mesure de leur développement. Dans le cas de Of Light & Darkness, nous vous avions déjà présenté son créateur, un peintre vivant à Hawaï. Depuis deux mois, le jeu s'est profondément modifié et il était donc temps de faire une mise au point.



■ REVU À LA HAUSSE

Au fur et à mesure de la réalisation de Of Light and Darkness, Interplay s'est rendu compte du potentiel énorme de son jeu d'aventure. Du coup, il était indispensable de donner au moteur du jeu ainsi qu'au scénario une ampleur à la mesure du travail graphique. Le nouveau chef de projet, ancien cinéaste et ingénieur du son (le gars a entre autres mixé et enregistré l'album "The Wall" des Floyd), a su en quelques mois trouver ce qui faisait défaut au projet et le remettre sur la bonne voie. Du coup, d'un moteur permettant de circuler dans l'univers de Bruvel sous forme de scènes précalculées fixes (genre : je clique et pof, je me déplace d'un point à un autre de la pièce sans liberté de mouvement), on est passé à un moteur donnant une plus grande liberté de mouvement au joueur. L'idée était de faire des "photos" d'une pièce en 360° (rendering sous Silicon Graphics) et de permettre au joueur de tourner sur

lui-même pour observer l'intégralité de la pièce d'un simple coup d'œil. Bien qu'assez complexe à réaliser, cette technique, sans être du 3D en temps réel, tend à faire croire à une sorte d'autonomie. Et l'effet est drôlement réussi. On ne comprend pas que personne ne l'ait fait avant eux.

■ UNE MÉMOIRE INTELLIGENTE

D'autre part, une gestion particulière de la mémoire (mettant à profit le disque dur, le CD et la mémoire vive) permet d'afficher simultanément deux vidéos, d'entendre les bruitages et la musique. De même, lorsque que l'on opère une rotation à 360°, la musique CD et l'affichage ne ralentissent pas une seule seconde. Les musiques sont en effet traitées indépendamment du reste, pour éviter des hachures sonores lors des



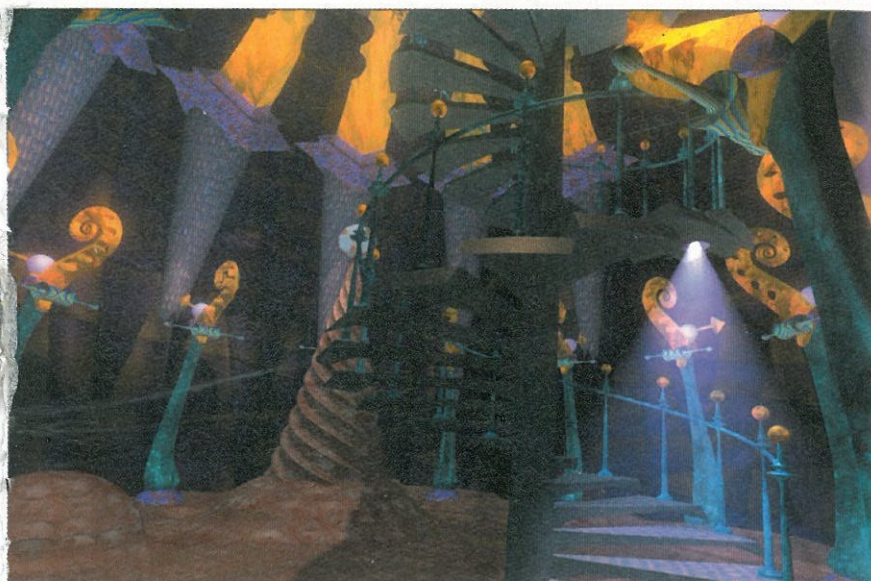
& Darkness



accès CD ou disque. Idem pour le curseur. Combien de fois votre curseur de souris s'est-il gelé à l'écran parce que le CD peinait un peu sur le transfert des données ? Tous ces problèmes ont été résolus. Ce n'est pas la première fois que l'on vous tient ce discours, mais comme chaque fois, vous pouvez nous faire confiance, c'est du jamais vu.

■ VAS-Y POUPOU !

Bien heureusement, le graphisme du jeu n'a pas bougé d'un iota (sans aucun doute l'un des plus beaux environnements jamais créés dans un jeu vidéo), et le scénario s'est étoffé (je n'en dis pas trop, histoire de ne pas tout gâcher). Of Light & Darkness suit sa voie pépère... vers la qualité. Ce jeu devrait en sidérer plus d'un. L'outsider va finir par devenir un challenger.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE ROLES
ÉDITEUR INTERPLAY

DÉVELOPPEUR INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE N.C.



EXCEPTIONNEL

QUADE DISTRIBUTION

BP 21 - St-Ouen-l'Aumône - 95311 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. 01 34 30 02 12 - Fax : 01 34 64 09 45
du Lundi au Vendredi de 9 H à 21 H et le Samedi de 9 H à 19 H

VENTE DIRECTE DE CD ROM

+ de 750 F LIVRAISON FRANCO !

ATO Cyber VI	225 F	<input type="checkbox"/>	Milk VI	279 F	<input type="checkbox"/>
Alter Ego VI	235 F	<input type="checkbox"/>	Harcen II VI	239 F	<input type="checkbox"/>
Age of Rifles VI	229 F	<input type="checkbox"/>	Hood for Speed II	111	<input type="checkbox"/>
All 64 Longbow VI	225 F	<input type="checkbox"/>	Phantomagoria II VI	229 F	<input type="checkbox"/>
Alerte Rouge VI	225 F	<input type="checkbox"/>	Pod VI	315 F	<input type="checkbox"/>
Amok III	279 F	<input type="checkbox"/>	Power F.I. III	259 F	<input type="checkbox"/>
Archimedean Dynasty VI	269 F	<input type="checkbox"/>	Quake VI	299 F	<input type="checkbox"/>
Capitalism VI	299 F	<input type="checkbox"/>	Rally Championship III	279 F	<input type="checkbox"/>
Chessmaster 5000 VI	225 F	<input type="checkbox"/>	Rama VI	299 F	<input type="checkbox"/>
Civilisation II VI	309 F	<input type="checkbox"/>	Realms of the Haunting VI	309 F	<input type="checkbox"/>
Daggerfall III	289 F	<input type="checkbox"/>	Risk VI	289 F	<input type="checkbox"/>
Deadly Tide VI	305 F	<input type="checkbox"/>	Screamers II III	219 F	<input type="checkbox"/>
Destruction Derby II III	279 F	<input type="checkbox"/>	Sega Rally III	299 F	<input type="checkbox"/>
Diablo VI	309 F	<input type="checkbox"/>	SkyNet III	229 F	<input type="checkbox"/>
E22 Fighting II VI	229 F	<input type="checkbox"/>	Spycraft VI	305 F	<input type="checkbox"/>
Flying Corps VI	229 F	<input type="checkbox"/>	Star General VI	305 F	<input type="checkbox"/>
Hellbender VI	239 F	<input type="checkbox"/>	Steel Panther II III	299 F	<input type="checkbox"/>
Jetfighter III III	229 F	<input type="checkbox"/>	Teontruck VI	309 F	<input type="checkbox"/>
Lords of the Realm II VI	285 F	<input type="checkbox"/>	War Wind III	305 F	<input type="checkbox"/>
Magic Gathering III	279 F	<input type="checkbox"/>	Warcraft II de luxe VI	299 F	<input type="checkbox"/>
Max VI	305 F	<input type="checkbox"/>	Z VI	289 F	<input type="checkbox"/>

Carte Monster 3DFX
1700 F

Livraison rapide
Collissimo 24 H - 48 H
Frais de port CFE, Dom Tom
et Dépt 95 nous consulter

Pour les autres titres, n'hésitez pas à nous consulter !

Prix TTC, sans encre typographique ou modification, dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à expédier, à faxer, ou sur papier libre à : QUADE DISTRIBUTION

BP 21 - St-Ouen-l'Aumône - 95311 Cergy-Pontoise Cedex Tél. 01 34 30 02 12 - Fax : 01 34 64 09 45

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____ Tél. _____
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP, ou mandat à l'ordre de QUADE DISTRIBUTION
☐ Je préfère payer par contre remboursement (Port : 35 F)
☐ Par carte bancaire N° _____ Expire le ____ / ____
Montant de la commande _____ DATE _____
Frais de port _____ F
Montant total _____ F

SIGNATURE _____

Reportage US

PAR MORGAN

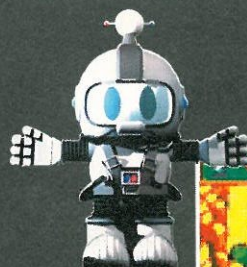
Depuis 1985, Bomberman est devenu sans conteste l'un des jeux les plus célèbres de l'industrie du jeu vidéo.

Comme tout jeu de ce type (Tetris, Solitaire, Démineur, etc.), il repose sur un principe simple, très simple. Ici, dans de petits labyrinthes à deux sous, il faut disposer stratégiquement des bombes pour faire exploser son adversaire.

Et combien d'heures avons-nous passées à y jouer sur Super Nintendo ou autre ? Ce jeu en a rendu fous plus d'un. Hudson Soft a donc chargé Interplay d'en réaliser une version pour Windows 95. Pour le moment, il faut reconnaître que la programmation et l'interface ne nous ont pas époustoufflés, mais le jeu n'étant pas encore terminé, tout est encore possible.

"Personne ne sait pourquoi Bomberman plaît autant, vu que c'est plutôt simplet, mais une chose est sûre : les gens l'aiment tel qu'il est et ne s'en lassent pas ! Notre objectif n'est surtout pas d'essayer de faire mieux que les versions précédentes du jeu. De toute façon, ce serait impossible. Le but est tout bonnement de l'adapter pour PC et de s'assurer que la qualité est aussi bonne qu'auparavant, explique Jeremy Airey, chef de projet. Bien sûr, nous avons tout de même modifié les graphismes et ajouté certaines animations pour rendre le jeu un peu plus beau et riche, mais sans toucher au concept originel. Ce serait une monstrueuse erreur." Dans les faits, Bomberman a été un peu relooké façon futuriste, plusieurs animations aléatoires gèrent la mort du personnage et il est même possible de faire des "grimaces" à son adversaire en cours de jeu. Et puis, vu que c'est une nécessité plus qu'une mode, le jeu via le Net sera évidemment possible. Jusqu'à 10 concurrents pourront s'affronter en simultané. Ajoutez à cela un éditeur de niveaux permettant d'importer ou d'exporter vos propres créations... et cela devrait être franchement détonant !

PC CD-ROM - SORTIE PRÉVUE EN AVRIL



Avec Bomberman c'est l'éclate assurée



Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Title	Prix	Title	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	290	LORDS OF THE REALMS 2	285
ANGEL DEVOID VF	290	MAGIC THE GATHERING NF : TEL	315
BLOOD & MAGIC	295	MAX	285
CIVIL WAR VF	295	PHANTASMAGORIA 2 VF	320
COMMANCHE 3 : TEL SVP	325	POD	335
DEADLOCK VF	260	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	315
DIABLO NF + ECH	315	SEGA RALLY	290
DRAGON LORE 2 VF	285	SIM COPTER	300
DUNGEON KEEPER VF : TEL SVP	320	SPYCRALT VF	315
ERADICATOR	190	STAR GENERAL NF + ECH	320
F22 LIGHTNING 2 NF + ECH	325	STEEL PANTHER 2 NF + ECH	315
FABLE VF	265	STRIFE	290
FLYING CORPS VF	325	THE PANDORA DIRECTIVE VF : TEL	335
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 NF	330	TOMB RAIDER VF	275
INTERACTIVE SAILING	245	US NAVY FIGHTER 97 VF	320
IZNOGOOD VF	300	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	335
LANDS OF LORE 2 VF : TEL SVP	TEL	WARWIND NF + ECH	330

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de ~~285 F~~

Sélection CGS	95 F	Sélection CGS	95 F	Sélection CGS
Buried in time	Grand Prix	LBA	Street Fighter II	Thunderhawk 2
Caesar 1 nf	Grand Prix Manager	Magic Carpet +	Syndicate + nf	Transport Tycoon
Civilization	Heroes of M & M	Rise of the Triad nf	Tekwar	Under a killing moon
Colonization	King's Quest 7	Settlers	Terminal Velocity	Warcraft
Commanche	Lands of Lore	Shelshock	Terranova	Wing Commander III + 106
Dragonlore	Panzer General II nf	Steel Panthers	Theme Park	Witchaven II nf
7th guest	Descent	Inca 1	Nascar nf	Space Quest 6
Ace over Europe nf	Destruction Derby	Indiana Jones 4	Noctropolis	Strike Command nf
Aliens	Discworld	Indy Car nf	Overlord nf	Striker 95 nf
Armored Fist	Engage in the EU	Jewel of the oracle	Prince of Persia	System Shock nf
Battle of Britain	Euro Soccer 96	Kasparov	Rally	Virtual Kart
Bobby Fisher	FIFA Classics	Larry 5	Rebel Assault	Wetlands
Cannon Foder 2 nf	Fury 3	Lost in Time	Reversi	Wing Armada nf
Crusader no rem nf	Goblins 1+2	Mega Race nf	Sam et Max	Wolfpack
Cyberspeed	Hand of Fate	Monkey 1 75 F	shivers	Woodruff
Day of the tentacle	Hi-Octane nf	Monkey Island 2	Sim City nf	X-Com

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

COUPS DE CŒUR JEUX DE RÔLE		Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ALBION		280	AH 64D LONGBOW	310	ISHAR TRILOGY	275	SILENT THUNDER nf	285	Encyclopédie de l'art occidental	325
DAGGER FALL nf		315	AH 64D DATA DISK	195	JEWELS OF THE ORACLE	290	SIM CITY 2000 Collector	330	Grand Louvre	275
COUPS DE CŒUR STRATÉGIE										
ADVANCED CIVILIZATION		310	AZRAEL'S TEAR	315	LIGHTHOUSE VF	320	SIM TOWER vf	305	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
AGE OF RIFLES nf + ech		300	BATTLEGROUND ARDENNE	325	Mechwarrior 2 : the mercenaries	310	SPEED RAGE nf	255	Atlas mondial Microsoft 97 vf	315
CIVILIZATION 2		320	BATTLEGROUND Gettysburg	320	MEGARACE 2	320	STORM	325	2000 ans d'Histoire de FRANCE	415
FRAGILE ALLEGIANCE		295	BATTLEGROUND Waterloo	320	MIGHT & MAGIC TRILOGIE	240	SUKHOI SU 27 nf	245	Voyage sur le NIL	245
RED ALERT : C & C		300	CAESAR II	220	Monthly Python SACRE GRAAL	295	SYNDICATE WARS	285	Napoleon	335
1000 CARTES POUR RED ALERT		130	CAPITALISM	300	MYST VF	325	TEAM FI	285	Gamme CD POCKET (15 titres)	
THE SETTLERS 2		330	CHAOS OVERLORDS WIN95	245	TERMINATOR SKYNET nf	200	PRINCE OF PERSIA 2	285	Prix unitaire : 139	le lot de 3 : 400
COUPS DE CŒUR SIMULATION										
INDY CAR RACING 2 nf		155	CHRONICLES OF THE SWORD	290	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	149	THE DIG	200	EDUCATIFS et ENFANTS (appercu)	
JET FIGHTER 3 NF + ECH		330	CLANDESTINY	300	NORMALITY	260	THE SETTLERS 2 SC. DISK	125		
RALLY CHAMPIONSHIP		285	COMMAND & CONQUER	310	NUKE IT nf (niveaux Duke N.3d)	270	THE FIGHTER Collection	200	LES MINIMOTS : 3 titres	pièce 135
SCREAMER 2		220	CONQUEROR	285	ORION BURGER	345	TIME COMMANDO	300		les 3 390
COUPS DE CŒUR AVENTURE										
FIFA 97		300	CONQUEST OF NEW WORLD	325	PHANTASMAGORIA	250	TOONSTRUCK	320	Mon 1er dictionnaire NATHAN	295
NBA LIVE 97		295	COUPE DAVIS TENNIS	290	POLICE QUEST SWAT	310	TORIN'S PASSAGE	225	ADIBOU 2 4/5 ans ou 5/7 ans	290
COUPS DE CŒUR ACTION										
CHEVALIERS DE BAPHOMET		290	CRUSADERS : NO REGRET	270	PRO PINBALL : THE WEB nf	325	URBAN RUNNER	300	ADI CE1, CE2, CM1, ou CM2	290
GABRIEL KNIGHT 1+2		360	DESTRUCTION DERBY 2	285	QUAKE	320	WARHAMMER	310	BARBIE STYLESTE	240
WIZARDRY NEMESIS		330	DUKE NUKEM 3D	195	QUEST FOR FAME nf	260	WING COMMANDER IV	365	Comment ça marche NATHAN	370
ZORK NEMESIS		315	DN3D PLUTONIUM PACK nf	185	RAMA	190	WIZARDRY GOLD	275	DRAGON LE DRAGON	180
COUP DE CŒUR RÉFLEXION			EF2000 (TPX2)	215	RAYMAN	240	WORMS	255	Marine Malice et le mystère des graines	245
CREATURES		205	FI MANAGER	240	REBEL ASSAULT 2 + MAKING OF	220	Z	295	Les 9 DESTINS de VALDO	245
COUPS DE CŒUR ACTION			FANTASY GENERAL	320	RIPPER	350	ZIDANE FOOTBALL	125	TUNELAND	139
MDK	TEL	255	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300			RAYMAN juniors 3 titres s CP, CE1, CE2	139
ULTRA PINBALL 2 Creenight nf		280	FLIGHT UNLIMITED nf	195	RISK	295	CULTURELS		PAYUTA	225
XS		280	GENDER WAR	240	SCRABBLE	345			POUCE POUCE SAUVE LE ZOO	225
COUPS DE CŒUR ACTION										
MDK	TEL	255	GENE WARS	290	SHATTERED STEEL	260	Dictionnaire Multimédia Hachette	600	Un prix vous semble trop élevé : Contactez-nous. Il s'agit sûrement	
ULTRA PINBALL 2 Creenight nf		280	GEAND PRX 2	330	SILENT HUNTER	330	Encyclopédie Microsoft 97 vf	710		
XS		280	HIND	315	SILENT STEEL NF	315	Encyclopédie Corsus Humain	295		

Tous les logiciels sont en version française
sauf nf (notice en français).

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

Remise de 10 Frs sur les jeux « coups de coeur »		Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1120 F)	1070
FLYING CORPS + WARCRAFT DELUXE (prix hors promo 660 frs)	630	SPYCRAFT + Heros of Might & M 2 (prix hors promo : 645 F)	610
DIABLO + CREATURES (PRIX HORS PROMO : 520 FR\$)	500	MAX + DAGGERFALL (prix hors promo : 605 F)	585

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	750
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	930
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)	1120
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)	1220
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	970
CARTES son et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	345
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 1Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	670
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effects [+ IP])	970
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1230
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D	139 , 215 , 270, 350
LECTEURS CD ROMS et KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	670
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connex.)	770
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	880
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1020
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1130
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1460
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1500

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

N'hésitez pas à nous appeler après 19h nous sommes alors plus disponible et à votre écoute pour vous conseiller.

**Formations DOS, WINDOWS 3.11, WINDOWS 95
DECOUVERTE DU MULTIMEDIA**
Renseignements au 01.45.43.07.20 après 19h ou Sam. et Dim.

Nouveau 3615 CGS

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème, 15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au
01.45.43.07.20

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia
191 rue d'ALEZIA montée 4- 75014 PARIS
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

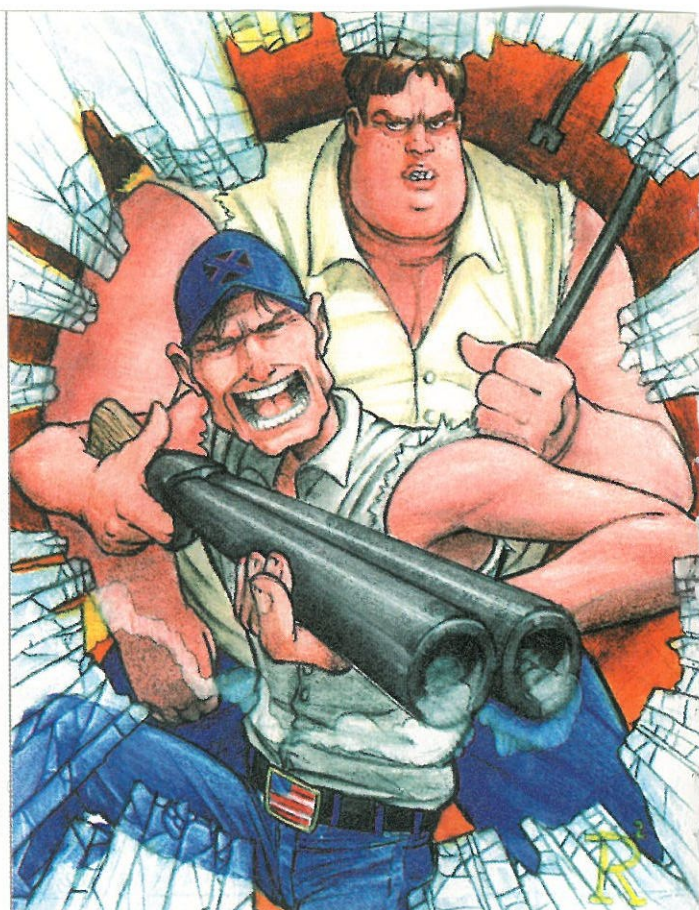
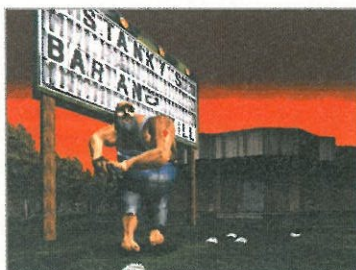
Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville Tel :
☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat
☐ Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs
n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 67 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 90 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
Recommandé : Port + 15 F Chronopost : Tel	Total	

GROS PLAN

Le principe de Doom semble inépuisable. Interplay prépare un petit nouveau qui ne manque pas d'ambition, puisqu'il prétend s'inscrire dans la lignée de Duke Nukem, en plus destroy encore.

Kika



Redneck Rampage

Doom-like made in Interplay



MACHINE PC CD-ROM
EDITEUR INTERPLAY
SORTIE NON COMMUNIQUÉE



1

Interplay est connu pour ses jeux de stratégie, comme Max, ou d'arcade, comme Descent. Jusqu'à présent, l'éditeur ne s'était jamais compromis avec le doom-like. Il vient de réparer cet oubli. Son bébé s'appelle Redneck Rampage, et il s'annonce décapant. L'Amérique profonde servira de théâtre aux massacres. Au programme, milice, décrépitude, tout sera prévu pour que vous vous sentiez obligé d'éradiquer toutes les formes de vie qui se présenteront. Mais vous n'avez certainement pas ce genre de scrupule. Le scénario met en

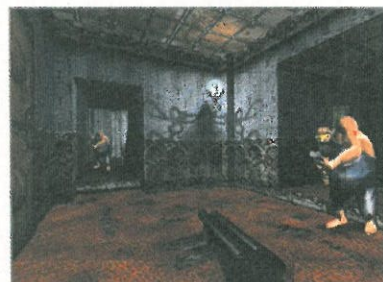
scène des Aliens qui aggravent la pollution locale et kidnappent les cochons. À travers

14 niveaux et grâce à 9 armes différentes, vous devrez réussir à libérer votre animal rose familial. Les combats feront rage en extérieur comme en intérieur, jusque dans des souterrains.

■ MIEUX QUE DUKE ?

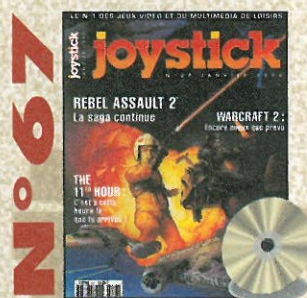
Le moteur, similaire à celui de Duke Nukem 3D, aura l'occasion de prouver ce dont il est capable. En supposant les graphismes en 3D et en S-VGA, les décors risquent d'être de qualité supérieure à ceux de Duke. La version sur laquelle j'ai mis la main est déjà époustouflante. Le graphisme est remarquable et la jouabilité correcte, malgré quelques ralentissements. Cependant, il faudra semble-t-il une sacrée configuration pour faire tourner le soft correctement. Interplay recommanderait un Pentium 166 avec 32 Mo de Ram. Commencez à faire des économies...

La bande-son promet de swinguer violemment. Des musiciens connus dans le milieu, comme Mojo Nixon (UFO), Beat Farsers et The Reverend Horton Het, donneront du coffre au jeu. On balancera la dynamite en rythme, comme ça. S'ils désirent avoir un meilleur aperçu du jeu, les heureux possesseurs d'un modem iront directement se brancher sur le site Interplay, <http://www.interplay.com/games>. Là, on peut télécharger le premier niveau jouable, mais aussi donner son avis sur l'humour du scénario. Enfin un éditeur plein d'attention pour les joueurs ! Une unique question reste à être posée : quand est-ce qu'il sort ?



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Poed 3D0, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodoo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossiers :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...



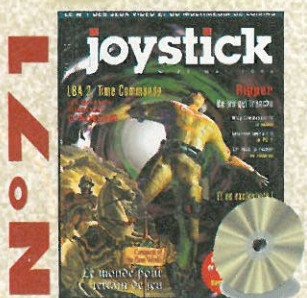
- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Rebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossiers :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouché d'images digitales
- **Soluce :** Torin's Passage



- **Tests :** Doom 3D0, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Conquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Operation Survive, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluce :** Suite et fin soluce Stonekeep.



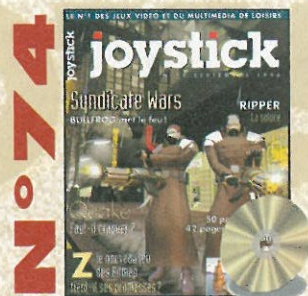
- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, AIT...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rugs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC 2, Sirtech, 3D0...
- **Soluce :** Wing Commander IV.



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisoner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluce :** Gabriel Knight 2



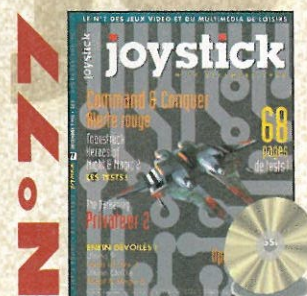
- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando 2, AH-64 Longbow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time Commando, Marathon, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogie, MDK, Critérium Studios, Carnage...
- **Soluce :** Ripper



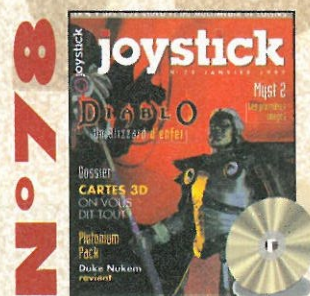
- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestine, Age of nifties, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monty Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama...
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossier :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 2, Master of Orion, Harvester, Monty Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tourmente), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader sur PC
- **Soluce :** Daggerfall



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Platinum Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Valdo, SkyNet, Blam! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnology
- **Guide :** Creatures (1^{re} partie)

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez. Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).

L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

**JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom Prénom

Adresse

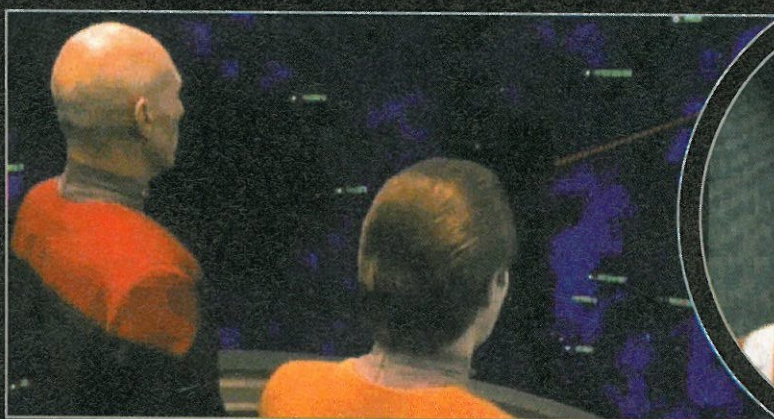
Code Postal / / / / /

- ☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69 ☐ N°70 ☐ N°71
☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76
☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79

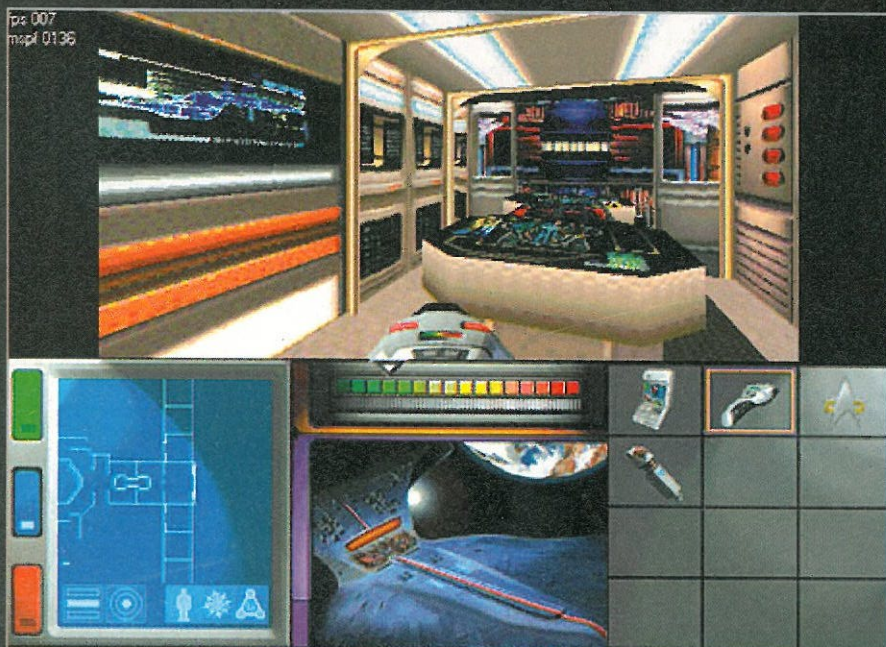
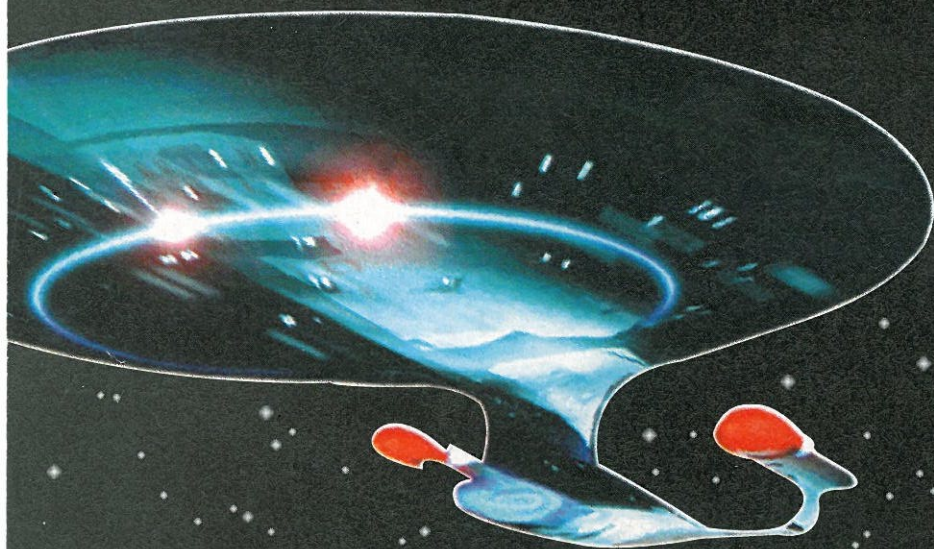
Retrouvez le bon de commande pour nos numéros hors-série en page 80

Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR SPECTRUM
HOLOBYTE
SORTIE PRÉVUE : AVRIL



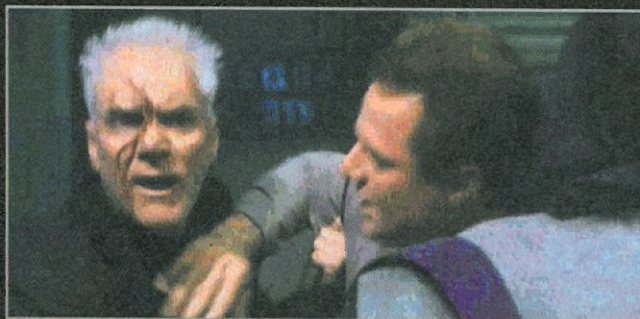
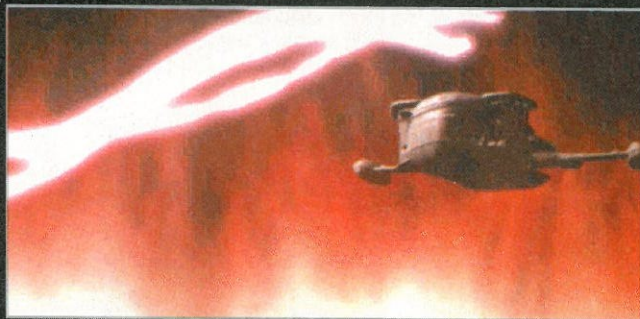
Star Trek Ge



Salut les amis, c'est moi Kurt Volstein de Interstellar News, en direct de Spacial Cuisines.

- Non Kurt, c'est l'USS Enterprise.
- Oh merde, j'me gourre tout l'temps, rapport à la forme du vaisseau qui me rappelle vaguement une poêle à frire.
- Ça va, tu l'as déjà fait ce gag foireux.
- Oui mais là, je répète pour le gars Shatner qui était pas là la dernière fois.
- Shatner ? William Shatner ?
- Affirmatif mon vieux, le Shatner de la série originale. Y aura Jean-Luc Picard ET James T. Kirk dans le prochain Star Trek. Non, mais tu suis pas l'actualité ! Le septième film sort incessamment sous peu au ciné.
- Ah bon ? Et là, c'est quoi ?
- Là, c'est le jeu développé par Spectrum Holobyte pour Microprose. Vidéos plein écran MPEG, Super VGA, déplacement à la Doom, combats spatiaux en 3D, aventures palpitantes...
- Sans déc., ça va être génial comme soft !
- Beeeuuh, faut pas exagérer non plus. C'est un jeu pour les Trekkies, la secte des adorateurs de pyjamas bicolores, mais bon c'est vrai que ça n'a pas l'air dégueu... T'auras qu'à lire le test.
- Ok, ok, tu marques un point, là.

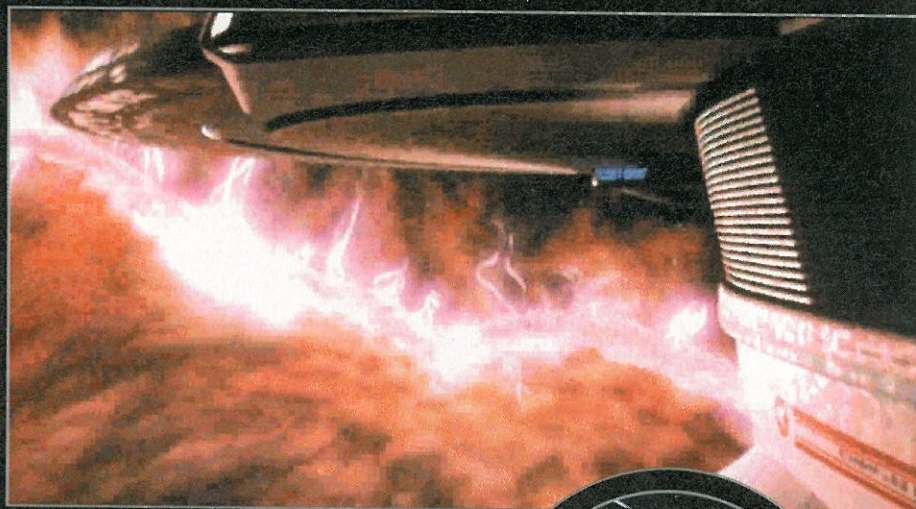
lansolo



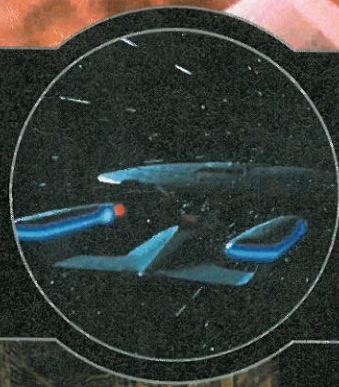
Et voilà notre ami Malcolm Mc Dowell, transfuge de Little Computer People qui a décidé d'habiter dans un ordi vu qu'il ne tourne plus que des jeux vidéo. ▶

Vidéos plein écran MPEG,
Super VGA, déplacement à la
Doom, combats spatiaux en 3D,
aventures palpitantes...

▼ Les séquences vidéo ont directement été tirées du film, ça risque d'être très beau.



nerations



▲ Grande nouveauté du dernier Star Trek : les déplacements comme dans un Doom.



▲ Lors des missions, vous pourrez prendre le contrôle de 15 personnages différents.



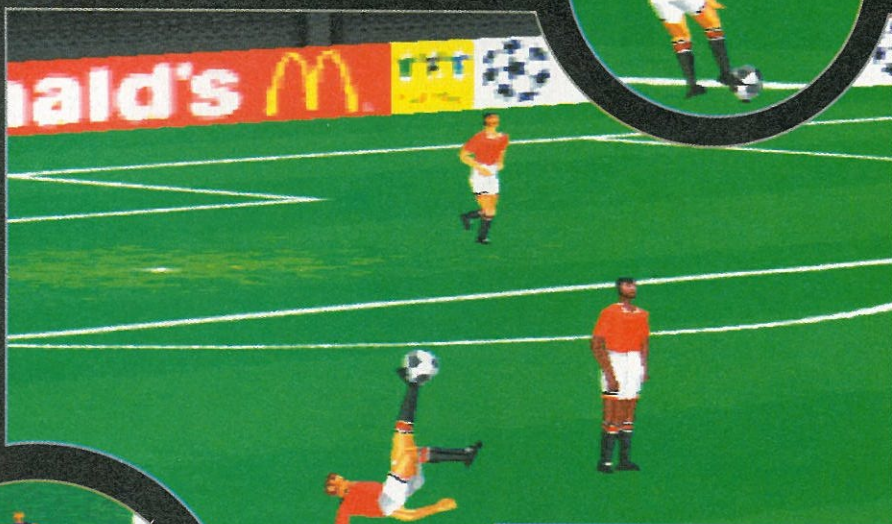
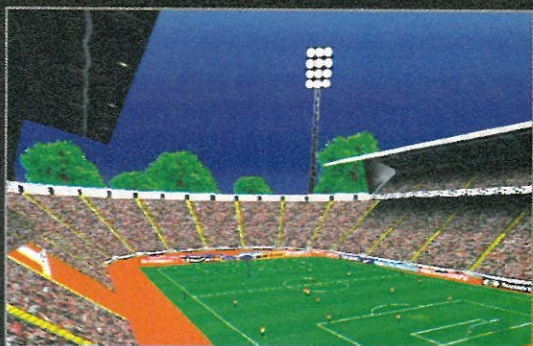
Preview

SIMULATION DE FOOT
PHILIPS MÉDIA
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE AVRIL



UEFA

Champions League



Ballon + cacahuète = pognon + gueuzesses... Voilà l'équation du quatrième degré à résoudre pour espérer se retrouver, comme Canto, joueur adulé à Manchester. Eh bien, UEFA Champions League 1996/97 sera la première simulation de Ligue des Champions sur PC. En 3D temps réel et en S-VGA, ce soft a été réalisé sous le haut patronnage de l'UEFA. Il comportera donc les vrais équipes, insignes et maillots de la vraie Ligue. Vous pourrez constituer votre formation, l'entraîner, lancer des cacahuètes aux joueurs à travers les barreaux, apporter des oranges à Tapie, voire remporter la victoire le pad à la main lors d'une rencontre endiablée (de deux à quatre joueurs pourront s'affronter, mais successivement ; ce qui n'est pas le cas de la version PlayStation, allez comprendre pourquoi).

Moi vouloir être riche et célèbre. Moi bientôt lire test de UEFA Champions League dans Joystick. Alors moi content.

lansolo

▲ Parmi les mouvements réalisés en Motion Capture, on pourra admirer : tacles, talonnades, accrochages par le maillot, bicyclettes, reprises de volée... Les animations sont aussi très détaillées : échauffement des joueurs, injures, récupération de la balle hors du filet, goal organisant sa défense, faux-pas...



MANCHESTER UNITED			
SCHMEICHEL	1	SCHMEICHEL	
PILKINGTON	2	NEVILLE	
VAN DER GOU	6	PALLISTER	
CASPER	3	IRWIN	
IRWIN	28	NEVILLE	
MAY	13	MCCLAIR	
NEVILLE	26	SHARPE	
NEVILLE	8	BUTT	
PALLISTER	10	BECKHAM	
PARKER	7	CANTONA	
BECKHAM	11	GIGGS	
BUTT	25	PILKINGTON	
MCCLAIR	4	MAY	
SHARPE	19	CASPER	
KEANE	16	KEANE	
CANTONA	17	VAN DER GOU	
GIGGS	31	PARKER	
COLE	9	COLE	
DAVIES			
SCHOLLES			
TOMLINSON			

▲ En plus du mode Ligue, il y aura un mode International (32 équipes pour un tournoi de style FIFA) et un mode Démonstration (rencontres amicales entre n'importe quelles équipes).

Preview

PC CD-ROM, WIN95
EDITEUR GAMETEK
DÉVELOPPEUR GORILLA
SYSTEMS CORPORATION
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Flip Out

Vous connaissez l'histoire de ces trucs gluants genre marshmallows fluo qui font tout pour vous mettre des bâtons dans les pattes ? Non ? Alors, ne vous inquiétez pas, Gametek vous en prépare une version expurgée. Ces petits machins se promèneront en effet dans Flip Out, qui est un jeu de réflexion. Vous devrez cogiter et observer pour arriver à les déposer au bon endroit sans qu'ils s'écrasent.

Kika



▲ Zerograv : Il vous faudra replacer les carrés au bon endroit en les faisant sauter, tout en évitant la chose.



▲ Yellow : Trois intrus vous empêcheront de mettre les sales bestioles sur leur couleur.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS M^e Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
36, rue de Rivoli
75004 PARIS M^e Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

VANNES

30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

CD-ROM PC

PC VOLANT + PEDALIER	499 F	RALLY CHAMPIONSHIP	299 F	PLAYER MANAGER 2	99 F
ABUSE	299 F	REBEL ASSAULT 2	299 F	PRIVATEER	99 F
AD 8 D BLOOD & MAGIC	299 F	RISK	329 F	RAILROAD TYCOON DE LUXE	99 F
AFTERLIFE	299 F	SCORCHER	249 F	RAILROAD TYCOON + RED BARON	99 F
AH 64 D LONGBOW	369 F	SCRABBLE	369 F	REBEL ASSAULT	99 F
ALBION	299 F	SCREAMER II	249 F	REVOLUTION X	99 F
ALIEN TRILOGY	249 F	SEGA RALLY	349 F	SAM & MAX	99 F
ANGEL DEVOID	299 F	SETTLERS 2	349 F	SCREAMER	99 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	299 F	SHATTERED STEEL	349 F	SHELLSHOCK	99 F
AZRAEL'S TEAR	349 F	SILENT HUNTER	299 F	SHOCK WAVE ASSAULT	99 F
BAD MOJO	199 F	SIM COPTER	249 F	SIM CITY	99 F
BATTLE ISLE 3	349 F	SIM GOLF	249 F	SIM EARTH	99 F
BEDLAM	249 F	SIM ISLE	249 F	SIM HANT	99 F
CAPITALISM	329 F	SIM TOWER	269 F	SIM LIFE	99 F
CHIFFRES ET LETTRES	329 F	STORM	299 F	SIM FARM	99 F
CIVILISATION 2	349 F	STREET RACER + PADDLE	249 F	SPACE HULK	99 F
COMMANCHE 3	329 F	SYNDICATE WARS	329 F	SPACE QUEST 4	79 F
COMMAND AND CONQUER		SUKOI SU 27	289 F	SPACE QUEST 6	99 F
ALERT ROUGE	349 F	TEAM F1	299 F	SPEED HASTE	99 F
CONQUEST DE LUXE	199 F	TERMINATOR :		STAR CRUSADER	99 F
CRUSADE	299 F	THE FUTUR SHOCK	199 F	SUPER KART	99 F
CRUSADER NO REGRET	289 F	TERRANOVA	249 F	SYNDICATE PLUS	99 F
CYBERMAGE	349 F	TFX EF 2000 + TACT COM	249 F	SYSTEM SHOCK	99 F
D	199 F	THEME HOSPITAL	329 F	THE ELEVEN HOUR	99 F
DARK EYE	369 F	TIME COMMANDO	299 F	THEME PARK	99 F
DAVIS CUP TENNIS	299 F	TOMB RAIDER	289 F	THIS MEANS WAR	99 F
DAYTONA USA	299 F	TOONSTRUCK	329 F	THUNDER HAWK 2	99 F
DEATH RALLY	149 F	TOUCHE COULE	249 F	TILT	99 F
DESCENT 2	199 F	TRACK ATTACK	299 F	TOP GUN	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F	TUNEL B1	329 F	TRANSPORT TYCOON	99 F
DIABLO	329 F	US NAVY FIGHTER 97	329 F	UFO ENEMY UNKNOWN	99 F
DIE HARD TRILOGY	329 F	VERSAILLES	329 F	UNDER A KILLING MOON	99 F
DISCWORLD 2	329 F	WARECRAFT 2 DE LUXE	349 F	US NAVY FIGHTER	99 F
DOWN IN THE DUMPS	299 F	WIZARDRY NEMESIS	399 F	VIRTUAL KART	99 F
DRAGON HEART	349 F	Z	289 F	WARCRAFT	99 F
DRAGON LORE II	329 F	ZORK NEMESIS	349 F	WING COMMANDER 3	99 F
DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM	149 F			WITCHAVEN 2	99 F
ERADICATOR	299 F			WOLFPACK	99 F
EVIDENCE	329 F			WRESTLEMANIA	99 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F				
FABLE	329 F				
FIFA 97	329 F				
FIGHTER DUEL	269 F				
FINAL DOOM	249 F				
FIRE FIGHT	249 F				
GABRIEL NIGHT 2	299 F				
GOLDEN GATE KILLER	299 F				
GRAND PRIX 2	299 F				
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F				
JOHN MADDEN 97	329 F				
HEROES OF MIGH AND MAGIC 2	349 F				
IZNOGOOD	299 F				
JETFIGHTER 3	349 F				
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F				
L'ENTRAINEUR SAISON 96/97	299 F				
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	289 F				
LORD OF MIDNIGHT 3	299 F				
MAGIC THE GATHERING	329 F				
MAX	349 F				
MDK	329 F				
MEGARACE 2	299 F				
MIGHT MAGIC TRILOGY	269 F				
MONOPOLY	249 F				
MOTO RACER	329 F				
NBA LIVE 97	329 F				
NEED FOR SPEED II	329 F				
NHL 97	329 F				
PHANTASMAGORIA II	349 F				
PINBALL 97	149 F				
PRIVATEER THE DARKENING	349 F				
RAMA	349 F				

Bon de commande à envoyer à : Espace 3 VPC - Rue de la Voyette
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN - Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espace 3VPC

Jeux	Prix
Frais de port : 25 F	
TOTAL À PAYER	

Mode de règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+36F)
☐ Carte bancaire n° : _____
Date de validité : _____

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Tél. : _____
Signature (des parents pour les mineurs) : _____

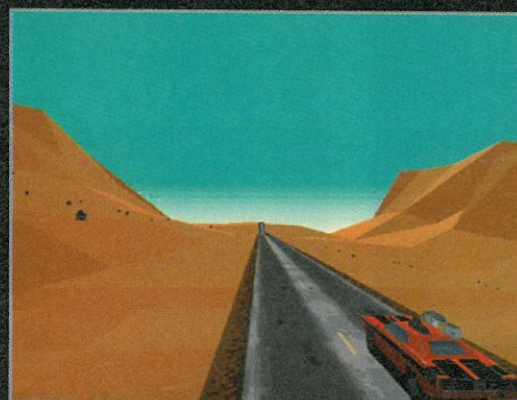


Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

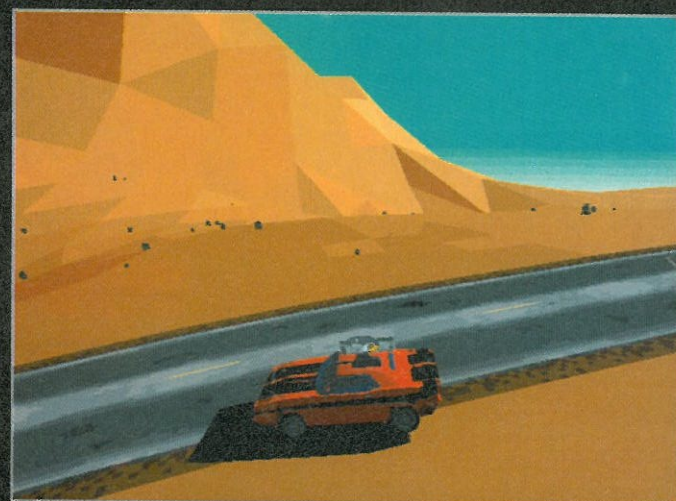
JoyStick 03/97 (127 F/mn)

Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE AVRIL



▲ 3D temps réel oblige, vous disposez de toute une palanquée de vues différentes pour plonger dans le monde d'Interstate '76 : vue intérieure, et nombreuses vues extérieures.



Interstate



Nous allons faire un petit effort d'imagination, ensemble, là, main dans la main. Imaginez, donc, qu'une méchante guerre bien meurtrière, bien globale, à forte tendance nucléaire, ait éclaté pendant un épisode de Starsky et Hutch. En plein milieu, hein, au moment même où Starsky trouve enfin Uggy les bons tuyaux pour lui demander un conseil, et que celui-ci lui file un plan incroyable, que du coup bon sang c'est pas croyable Starsky n'a plus qu'à foncer avec Hutch pour arrêter les voleurs. Merci, Uggy.

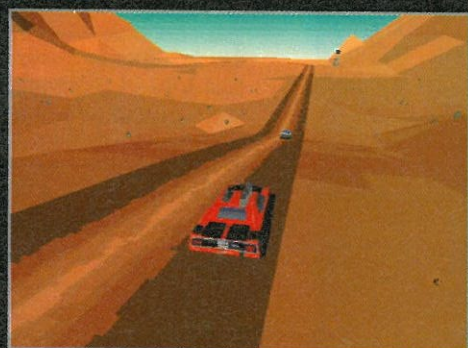
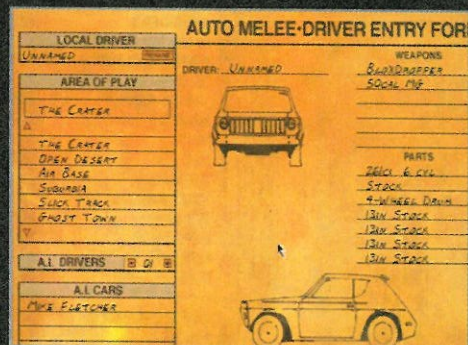
Le scénario d'Interstate 76, c'est un peu ça (un peu). Du coup, on trouve des tas de types en train de se tirer des bourres et de se foutre des branlées à coups de bagnoles, des types qui froissent de la tôle avec le sourire, qui aiment bien se faire exploser les uns les autres, sur fond de musiques psyché des années 70, et tandis que tout le monde est habillé en pat' d'éph'. Dans Interstate 76, l'odeur du cambouis se mêle allégrement à celle du patchouli. Un Mad Max qui se déroule en 1976, un Car Wars version Flower Power.

Des tas d'histoires de vengeance, de bandes rivales, de méchants et de gentils, traînent tout au long des nombreuses missions qui composent l'aventure Interstate 76. Ah oui, car on ne se contente pas de vous mettre sur la route avec une voiture surarmée, y a un vrai scénario qui a l'air pas mal du tout. Les personnages ont tous leur personnalité, leurs motivations propres, et passent leur temps à se parler à l'aide de CB. À noter que les voix, en anglais dans la pré-version que nous avons reçue, étaient tout simplement excellentes. On se croirait dans un film de Blaxploitation.

Le graphisme est entièrement en 3D calculée en temps réel, et les programmeurs ont repris pour base le moteur de Mechwarrior 2 : un signe de qualité qui ne trompe pas. Pour l'instant, la maniabilité des voitures est un peu étrange, mais, encore une fois, il ne s'agit que d'une preview, les gars.

Une super bande-son, un jeu violent, un scénario délirant : mince, cet Interstate 76 a l'air plutôt excitant.

Seb

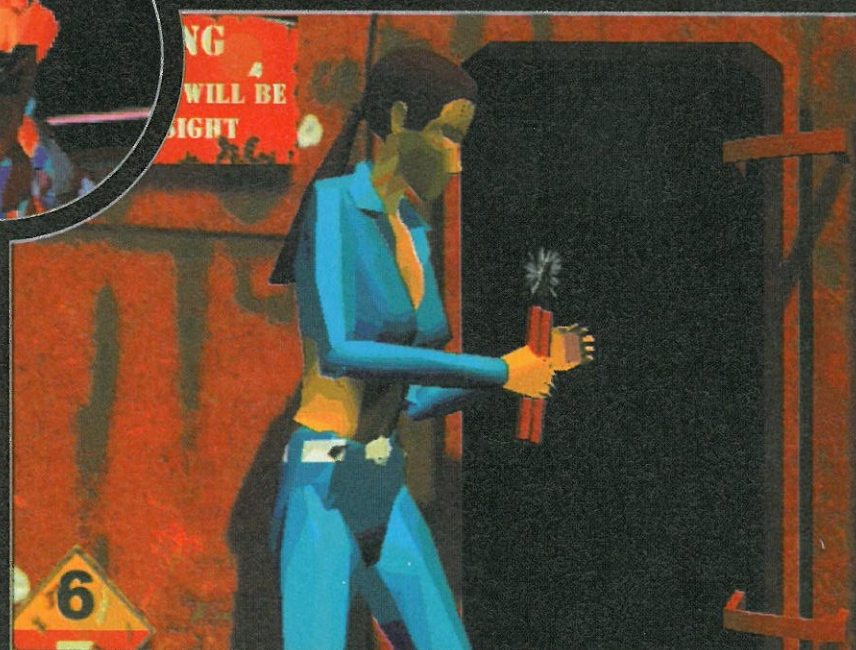
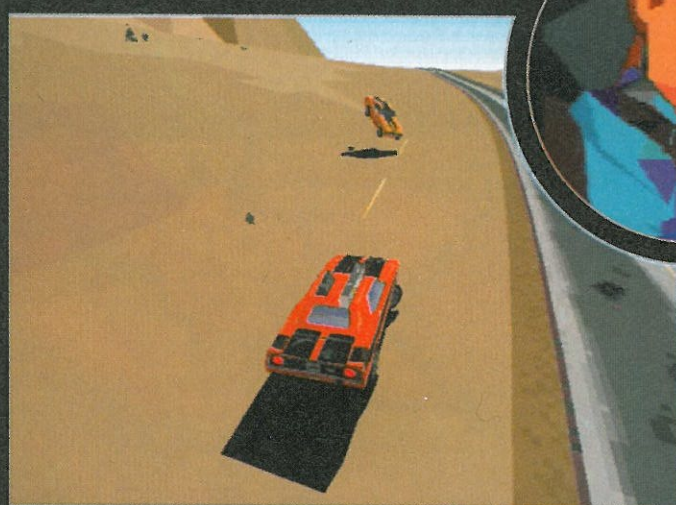
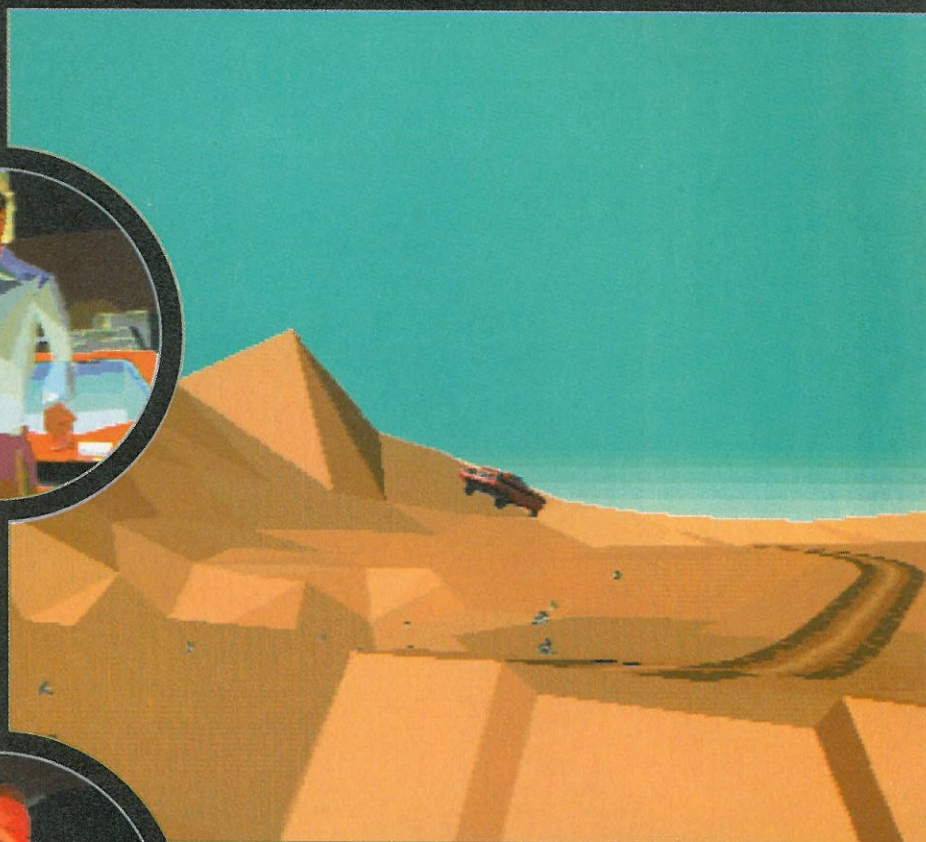
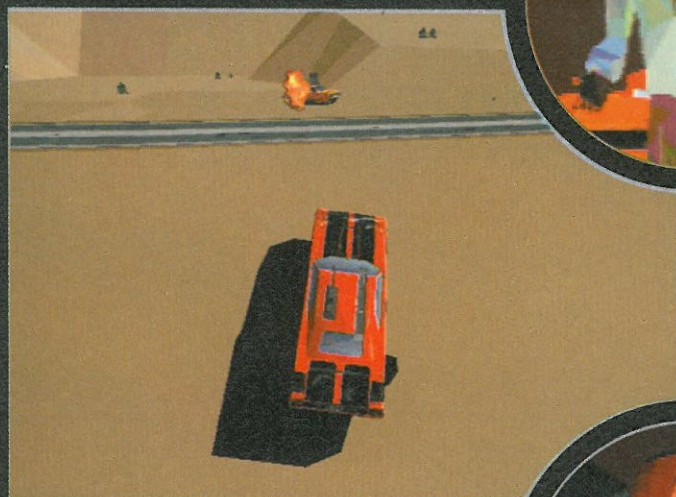


Que se serait-il passé si Jimmy Hendrix avait dû composer la bande-son de Mad Max ? Vos oreilles vous le diront quand vous jouerez à Interstate 76.



◀ Les bagnoles sont vraiment excellentes, bien destroy et joliment armées. Vous aurez même le plaisir de cartonner des bagnoles de flics.

76



▲ La plupart des bastons se déroulent dans de méchants déserts : forcément il n'y a pas beaucoup de bâtiments à afficher, du coup.

Des scènes cinématiques absolument géniales accompagnent le jeu, dans les intros ▶ et entre les missions ainsi qu'aux moments clés du jeu. On y découvre nos héros en pat' d'éph' et coupes afros. La musique colle aussi parfaitement avec l'ambiance du jeu.

Preview

STRATÉGIE/ACTION

PC CD-ROM

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR RATCLIFF

SORTIE PRÉVUE : AVRIL



Scarab

Scarab sera un jeu de stratégie/action basé sur des robots modélisés à partir des dieux égyptiens du monde souterrain : Anubis, Horus et Sekhmet. Scarab proposera un mode contre l'ordinateur, mais surtout du multijoueur grâce à DirectPlay sous Toutankharten95. Vous pouvez en juger par les photos : voilà un jeu de l'après-Stargate, ce que ne dément pas une datation précise au carbone 14. Aux dires des développeurs, la stratégie de Scarab le rapprochera de softs comme Archon 1 & 2 ou du Risk. Le nerf de la guerre sera le combat et la lutte pour le contrôle de territoires. Dans des décors en 3D, ambiance égypte pharaonique, deux équipes s'affronteront. Leur but ultime : créer une grille énergétique en plaçant judicieusement 12 tours sur le terrain. Chaque équipe disposera d'un vaisseau de ravitaillement qui sera la cible préférée de l'équipe adverse. Les gros Bill pourront se préparer à la réincarnation en optant pour un mode combat temps réel à la Doom. Bref, un soft original aux allures de sphinx, que nous sommes rudement pressés de tester.

lansolo

▲ Comme vous pouvez en juger par vous-même, l'univers de Scarab n'est pas très éloigné de celui de Stargate. Un mélange de S.F. et de Mythologie.

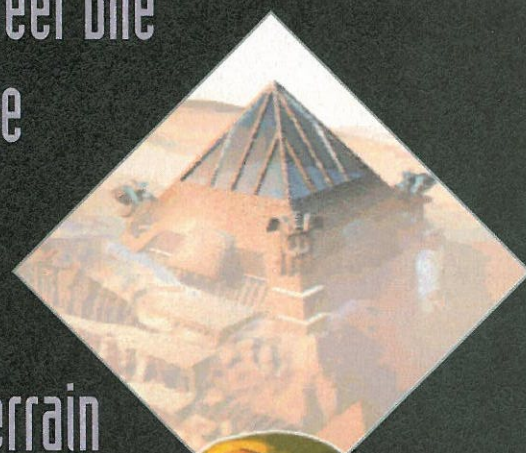


▲ Il était content, le p'tit père Anubis. Juché sur les hauteurs, il contemplait la ville qui allait bientôt être sienne.

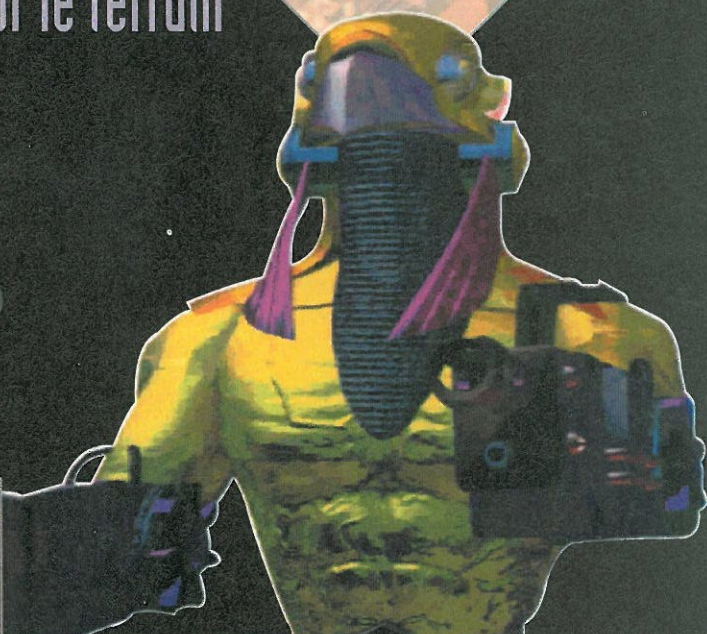
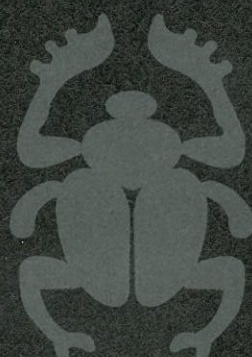




Le but ultime : créer une grille énergétique en plaçant judicieusement 12 tours sur le terrain



rob



▲ Même si les joueurs verront en premier lieu un énième jeu de baston, le contrôle de l'énergie sera crucial dans la partie. Une énergie à plus de 50 % incrémentera le compteur de temps. Une fois le temps écoulé, l'équipe perdra.

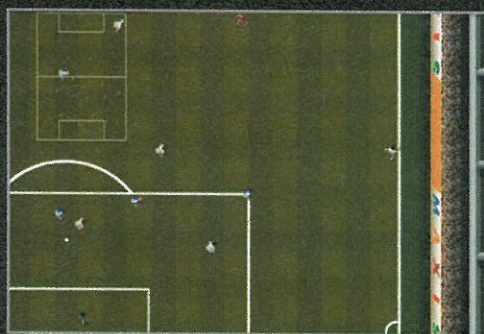


L'environnement en 3D mappée semble de très bonne facture, avec de nombreuses vues extérieures. Le mélange de 3D face pleine avec du filaire est plutôt réussi. ►



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MAXIS
DÉVELOPPEUR ANCO
SORTIE PRÉVUE AVRIL

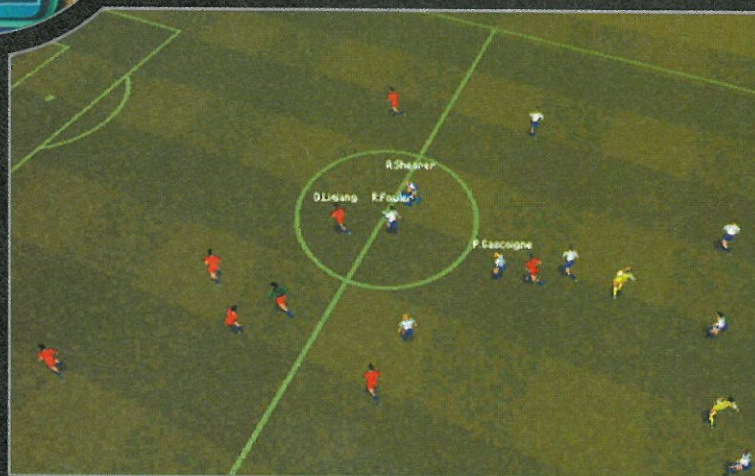
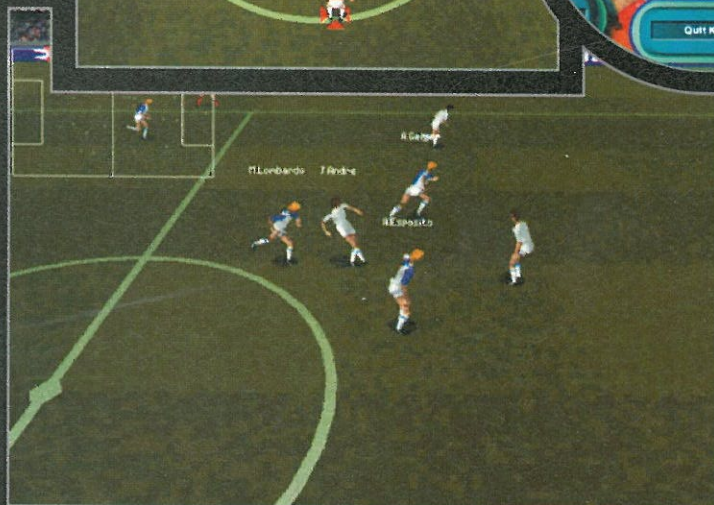
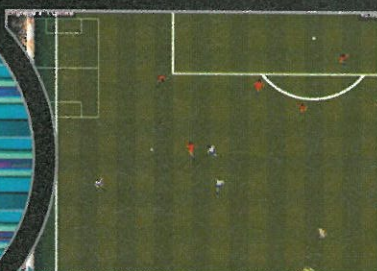
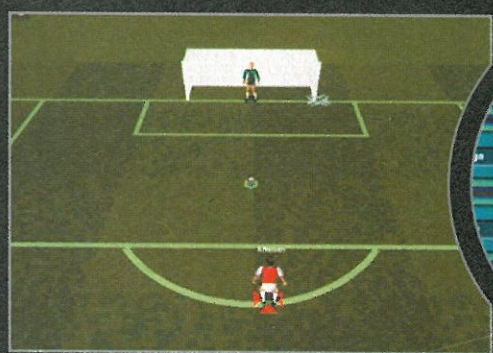


Kick Off 97



V oici donc le retour de Kick Off amélioré par Anco. Il a su garder le même esprit. De nombreux joueurs ont regretté la disparition de la vue de dessus dans les derniers softs de foot. Dans celui-ci, les programmeurs l'ont préservée, rendant ainsi à la stratégie son rôle si souvent oublié. Ce ne sera plus de l'action pour de l'action. Les anciens se souviendront avec bonheur de leur premier Kick Off, en revoyant les petits sprites s'agiter. Ceux-ci ont un peu grandi et sont plus détaillés, mais ils vont toujours aussi vite. Pour ceux qui préfèrent la beauté du geste, cette version offrira une vue en 3D, la caméra se promenant parmi les joueurs. Les dernières techniques, comme la Full Motion Capture, ont été utilisées : les attitudes des joueurs ont donc été réétudiées dans un souci de réalisme. Tous les fans devraient y trouver leur compte. De multiples options seront accessibles (un éditeur d'équipe, par exemple). Avec plus de 76 équipes internationales et 250 clubs de ligues européennes, ce soft s'annonce comme l'un des meilleurs.

Kika



VIDEO7

A large, high-contrast photograph of Salma Hayek is the central focus. She is wearing a black, low-cut dress and looking directly at the camera with a serious expression. The background is a solid red color.

SAGA « STAR TREK »

Le guide du Trekker débutant.
Toutes les vidéos.
La suite choc en salles et...
500 cadeaux à gagner !

EN POSTER

« Mars attacks ! »
et « Toy story »

SCOOP

John Cleese annonce le retour
des Monty Python

VIDEO-DROGUE

« TRAINSPOTTING »
est-il un film dangereux ?

HOT!

SALMA HAYEK, la bombe mexicaine
révélée par Tarantino, passe aux aveux

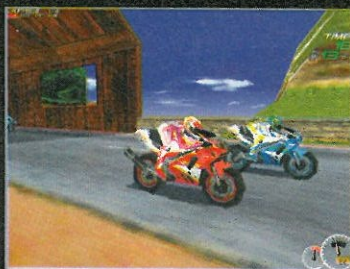
En vente
le 26 février

Mars 97. Belgique 180 PB. Suisse 7 FS. Canada \$ 6.50. Dom 35 F.

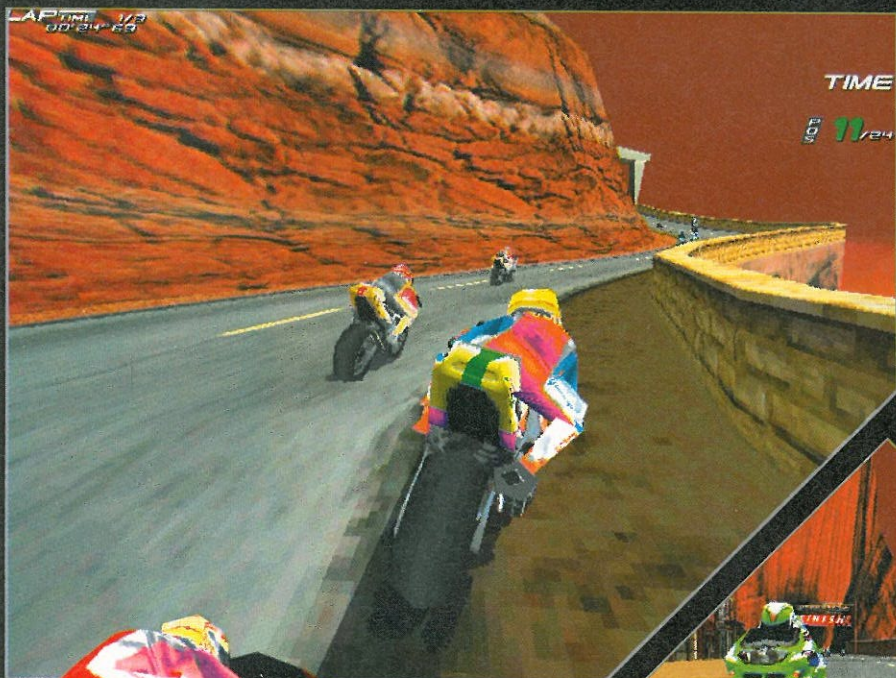
Le magazine de toute la vidéo.
On a bien dit toute !

Preview

COURSE DE MOTOS
PC CD-ROM
ÉDITEUR DELPHINE
SOFT. INTERNATIONAL
SORTIE PRÉVUE AVRIL

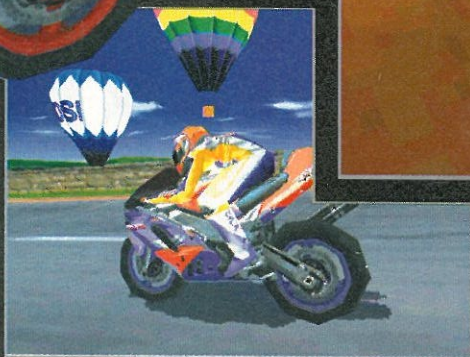
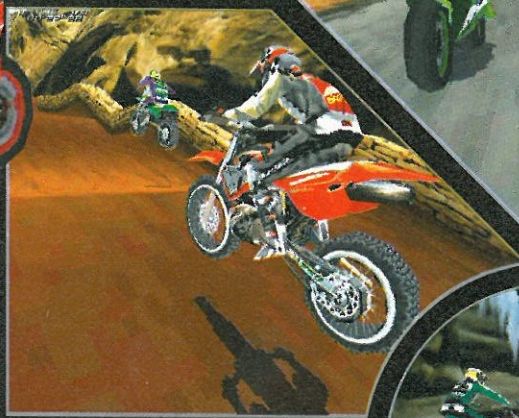
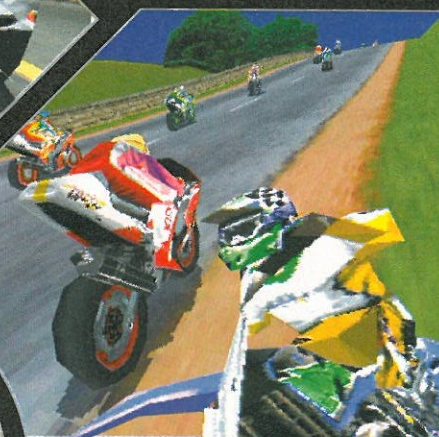


Moto Racer



Moto Racer, donc. C'est marrant la vie, quelquefois, hein. Me v'là de retour après mon accident moto (non non, c'était pas une blague) et je me retrouve au guidon. Bon, passons. Moto Racer, notre ami lansolo (qui, je tiens à le préciser, est également un sale motard) vous en a déjà pas mal causé le mois dernier, alors je n'vais pas trop m'étendre, si je puis dire. Ce jeu de course vous mettra au guidon de deux engins radicalement différents, à savoir la ZX9R de chez Kawa et la 360SX de chez KTM. Les amateurs de tout-terrain et de bitume seront donc aux anges, ce soft semblant vraiment très prometteur. De nombreuses vues différentes vous permettront de vous admirer sous toutes les cicatrices, que ce soit en plein wheeling ou bien lors d'une gaufre magistrale. Plusieurs résolutions vous feront bénéficier d'une vitesse d'affichage correcte en fonction de votre bécane, mais une fois de plus seuls les riches et les nantis pourront bénéficier à la fois de la beauté et de la fluidité. Mais bon, ça, vous commencez à le savoir.

Fish-burn



◀ Vrrrrrrooooooooooooo
oooooooooooooooooooooo
oooooooo... blokkiiiiiiiiiii...
pafff... scharctagablang...
crashkladasboingpafcrash..
glissssssss... booom..
aieiaieiaieiaieiaie, j'ai mal..*

*Enregistrement sonore de la gamelle de Fishbone

STRATÉGIE GALACTIQUE
PC CD-ROM
ÉDIT. EMPIRE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE MARS



S tars! a déjà acquis une solide réputation au sein de la communauté shareware, notamment sur Internet. Et nombre de magazines anglais l'ont annoncé comme le top du top en matière de stratégie. Déjà des milliers de joueurs s'affrontent tous les jours dans ce jeu de conquête galactique étonnant. Étonnant, non pas au niveau du graphisme, des sons ou de l'esbroufe technologique, mais de son intérêt, de sa profondeur et de son immensité. Et voilà qu'Empire en acquiert les droits et distribue une version commerciale. On y gagne alors un joli manuel tout à fait complet, des cartes, le tout sur un CD-Rom rempli de musiques. Il ne vous reste plus, alors, qu'à partir à la conquête d'univers entiers, à conquérir des planètes, et à foutre sur la gueule de vos adversaires, en solo ou contre d'autres joueurs humains en réseau ou par Internet.

Seb

[illegible]

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS

TITRES

PRIX - FFrs

[illegible]

TOTAL		TTC
-------	--	-----

TTC

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

PC3.5* CDROM AMIGA A1200 CD32 SATURN PSX

Pour Commandes Telephoniques Appelez 0044.12.68.57.11.57 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephoniques Par Fax 0044 12 68 73 37 31 Email 100307.1544@compuserve.com

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: JOY03
14 Orwell Court, Hurricane Way,
Wickford. Essex, SS11 8YJ
ANGLETERRE

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION

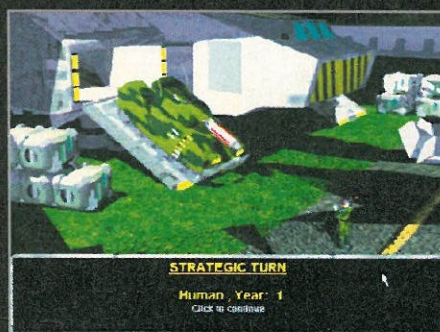
1000

MASTERCARD

☐ VISA

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTER. MAGIC
DÉVELOPPEUR MICOMEQ
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Fallen Haven



Zou, direction le xxiv^e siècle. Le grand âge de la diaspora commerciale pour des mégacorporations comme la Matsusony-Laanson. L'âge de la grande mise sur la gueule aussi, vu qu'on est tombé au détour de la galaxie sur une sale race d'Aliens expansionnistes : les Taurans. Avec Fallen Haven, Interactive Magic nous promet une dose quotidienne de stratégie. Construction de bases, recherche de technologies, batailles en tour par tour : un cocktail de déjà vu, mais ici en résolution S-VGA. Quoi qu'il en soit, nous ne manquerons pas de jeter un œil scrutateur sur Fallen Haven dès que la version de test atterrira à la rédaction.

lansolo



▲ Le meilleur, dans ce type de jeu, ce sont les combats. Sachez en outre que vous pourrez jouer les humains aussi bien que les Aliens. Chaque race disposant de ses avantages et points faibles. Un mode deux joueurs humains est bien entendu disponible.



▲ Pour chaque scénario, il faudra conquérir tout plein de territoires... genre 15.

Preview

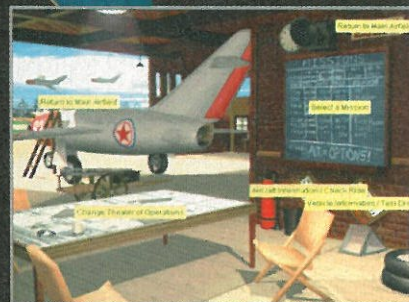
SIMULATION VOL/RÉSEAU
PC CD-ROM - WIN 95
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR INTER. MAGIC
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Air Warrior 2

Existant depuis plus de cinq ans en version on-line, Air Warrior n'a jamais vraiment été détrôné de la première place du podium des simulateurs de vol sur Internet (même pas par le récent et excellent Warbirds). Interactive Magic vient de décider sa commercialisation dans une toute nouvelle mouture. Au programme, 35 avions de combat aux cockpits et aux modèles de vol extrêmement détaillés : plus de 300 missions en solo à travers des campagnes se déroulant pendant la Première et la Deuxième Guerre mondiale, ou pendant celle de Corée. Mais aussi la possibilité de jouer en réseau dans des arènes pouvant compter jusqu'à une centaine de pilotes, et pour les plus couards d'entre nous de se glisser dans la peau d'un mitrailleur de B17 pendant qu'un autre joueur le pilote.

Bob Arctor



▲ Le hangar de la campagne de Corée : en arrière-plan, le gros cul d'un Mig.

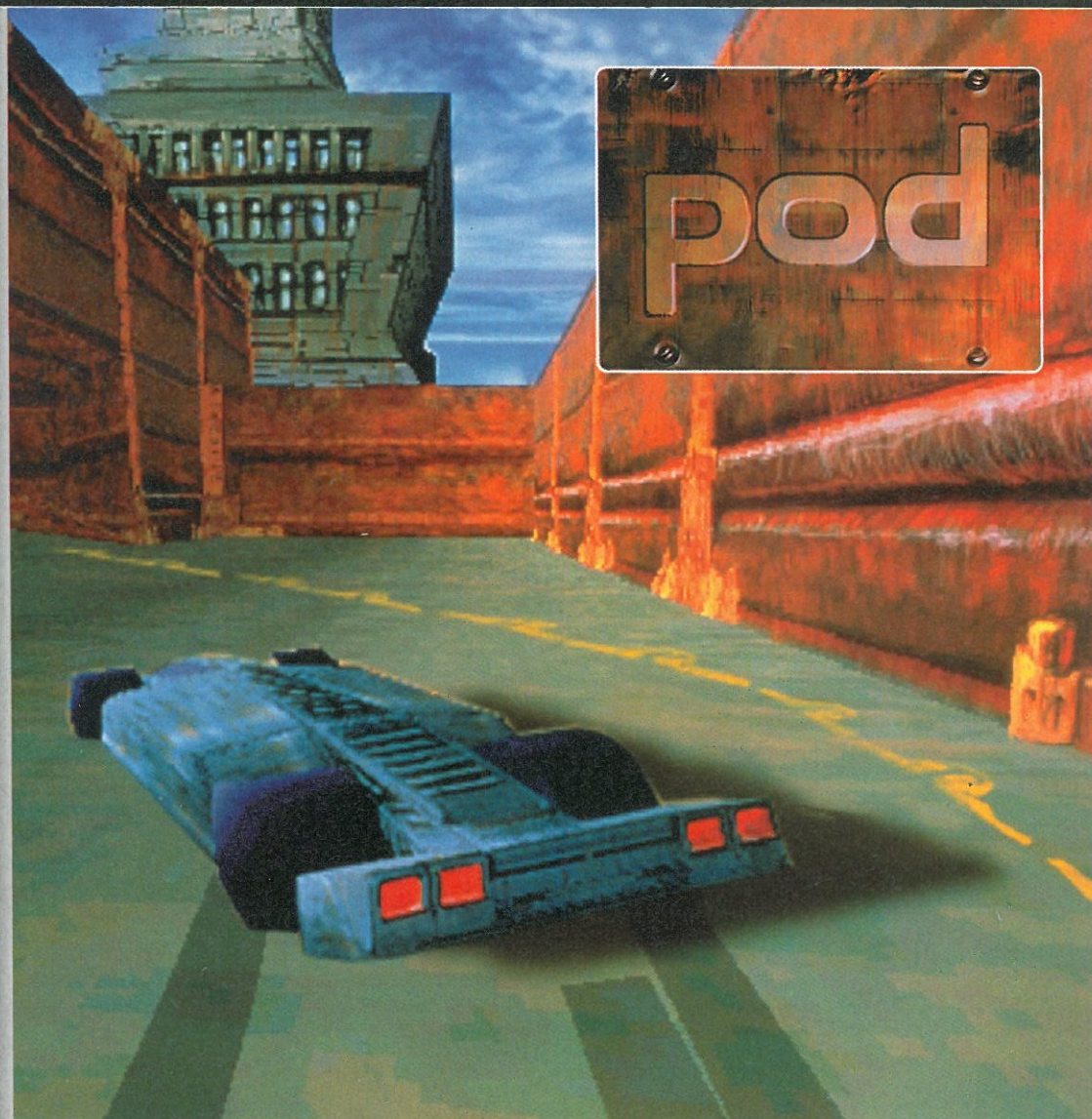


▲ Pour permettre une grande fluidité du jeu en réseau, les paysages sont réduits à un graphisme des plus sommaires.

les Vendredis du jeu

La Fnac Musique Italiens et Joystick, vous invitent à un tournoi sur le tout nouveaux jeu **POD** (sur cédérom PC), les vendredis 14, 21 et 28 mars 1997, de 20h à 24h. Les vainqueurs gagneront le cédérom de POD. Inscriptions à l'accueil du magasin.

Fnac Musique Italiens, 24 bd des Italiens, Paris 9^{ème}. Tél. : 48 01 02 03.
Du lundi au samedi, de 10h à 24h

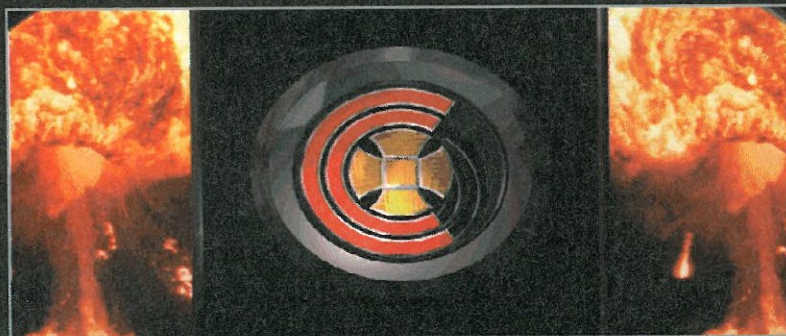


joystick



Preview

STRATÉGIE/TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉV. WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE MARS



◀ Si vous ne l'avez jamais vécu, croyez-moi, vous avez raté... le plaisir de prendre un raid aérien sur la gueule, une sensation inégalable.



Command & Conquer

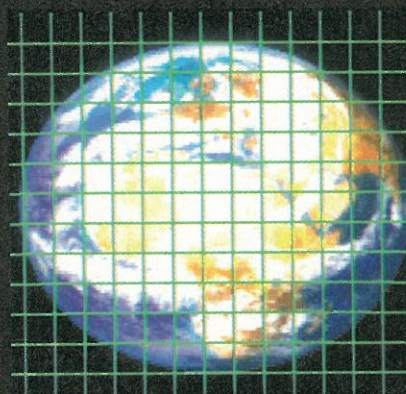
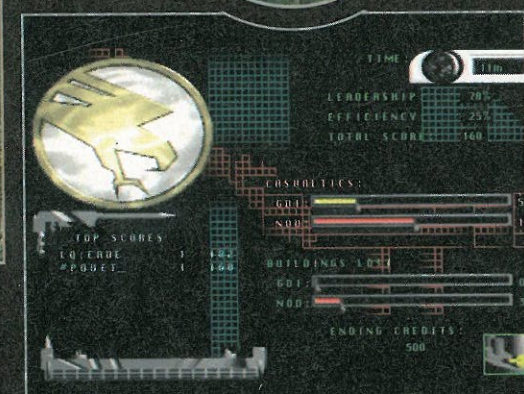
J'ai deux nouvelles, une bonne et une bonne. La première c'est que nom de Dieu de nom de Dieu, après Warcraft 2, Command & Conquer, l'autre meilleur jeu de cette foutue planète est enfin adapté pour Mac. La deuxième bonne nouvelle, c'est que cette version aura de quoi faire baver de jalousie les possesseurs de PC, événement qui se fait cruellement rare en cette saison pourtant aride pour les pommes.

Alors, quoi de neuf ? Ben ce sera ce bon vieux C&C, idem à la version PC en ce qui concerne l'interface, les scénarios, excepté qu'il sera dix fois plus beau. Bon, maintenant j'ai deux autres nouvelles, une bonne et une bonne. La bonne c'est qu'on pourra jouer en plein écran même sur des 21 pouces, et la bonne c'est que cette version sera compatible PC pour jouer en réseau, modem ou Internet, grâce à un patch qui sera fourni dans le CD. Manque plus que Duke Nukem 3D sur Mac, et le monde sera parfait.

Monsieur Pomme de terre



Facho et Coco sont dans un bateau. Choisissez votre camp, et poussez l'autre à l'eau. ▶



◀ À ne manquer sous aucun prétexte, l'intro de C&C est un modèle du genre. Elle vous fait entrer dans le jeu dès le premier coup d'œil.

annonces petites annonces petites annonces petites annonces petites annonces petites annonces petites annonces

PARIS - JUSSIEU SEGA/SONY/ATARI 46 rue des Passes St Bernard 75005 PARIS 01 43 29 59 59
PARIS - JUSSIEU CD-ROM PC & MAC 17 rue des Ecoles 75005 PARIS 01 46 33 68 68
PARIS ST MICHEL 56 Bd St Michel 75006 PARIS 01 43 25 85 55
PARIS 16ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS 01 44 05 00 55
ANTONY (92) 25 av de la Division Leduc N20 - 92160 ANTONY 01 46 665 666
CRETEIL (94) 5 RUE DU GENERAL LECLERC Entre rue piétonne, Cretail village 94000 CRETEIL 01 49 81 93 93
KREMLIN (94) 30 BIS AV DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 94270 KREMLIN BICETRE 01 43 901 901
ST DENIS (93) Centre Clal St Denis Boulogne 6 passage des Arbalétriers 93200 ST DENIS 01 42 43 01 01

COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 03 44 20 52 52
AMIENS (80) 19 RUE DES JACOBINS Galerie des Jacobins 80000 AMIENS 03 22 97 88 88
POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 05 49 50 58 58



ST LAZARE 6 RUE D'AMSTERDAM Face à la gare St Lazare 75009 PARIS 01 53 320 320
AULNAY (93) Centre Clal PARINOR Niveau 1 93606 AULNAY/BOIS 01 48 67 39 39
LA DEFENSE (92) Centre Clal LES 4 TEMPS Niveau 2 - Proche Patinoire 91470 LA DEFENSE 01 47 73 00 13
TOULOUSE (31) 14 rue Temponieres (angle 1 rue St Rome) 31000 TOULOUSE 05 61 216 216
PANTIN (93) 63 AV JEAN LOLLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN 01 48 441 321
VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES 01 39 50 51 51
CHELLES (77) Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 01 64 26 70 10

-25F

SUR PRESENTATION DE CE MAGAZINE, SUR NOS JEUX D'OCCASION

(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)



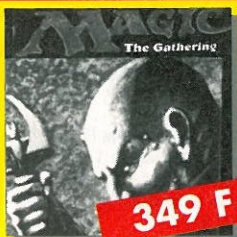
NEW !

ERADICATOR PC



HIT !

DOMINION PC



349 F

MAGIC THE GATHERING PC



HIT !

DIABLO PC



HIT !

MDK PC



NEW !

FLYING CORP PC



TOP !

TIE FIGHTER VS X-WINGS PC



349 F

PANDORA DIRECTIVE PC



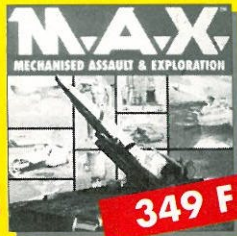
TOP !

SEGA RALLY PC



HIT !

NASCAR RACING 2 PC



349 F

MAX PC



299 F

BANGKOK PERVERSIONS PC/MAC

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

PC-CD ROM NEUFS

NOUVEAUTES CD-ROM
 MAGIC THE GATHERING TEL 1
 MDK TEL 1
 MAX 1
 LAND OF LORE 2 NEW 1
 DOMINION 349
 CITE DES ENFANTS PERDUS 329
 PHANTASMAGORIA 2 NEW 1
 CAPITALISM TEL 1
 NASCAR 2 TEL 1
 FLYING CORP NEW 1
 X-WING VS TIE FIGHTER TEL 1
 KIXMD TEL 1
 COMMAMCHE 3 TEL 1
 PANDORA DIRECTIVE HIT 1
 NBA JAM EXTREME NEW 1
 JEUX PC-CD ROM NEUFS
 11 TH HOUR 299
 3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT 329
 ABUSE 299
 ACTION EURO SOCCER 96 269
 ARCHIMEDEAN DYNASTY 299
 AFFAIRE MORLOV (L') 349
 AH-64D LONGBOW 249
 ALBION 249
 ANVIL OF DAWN 299
 ASSASSIN 2015 299
 AZRAEL'S TEAR 249
 BAKU BAKU ANIMAL 229
 BATAILLE DES ARDENNES (LA) 199
 BATTLE ISLE 3 379
 BATTLEGROUND WATERLOO 369
 BEDLAM 329
 BERMUDA SYNDROME 299
 BUG 229

CANNON FODDER/BENEATH A STEEL 349
 CATFIGHT 249
 CENTRAL INTELLIGENCE 199
 CHEVALIERS DE BAPHOMET (LES) 369
 CHRONICLES OF THE SWORD 329
 CITE DES ENFANTS PERDUS (LA) 329
 CIVILIZATION NETWORK 299
 COMA & CONQUER 2-ALERTE ROUGE 329
 CONGO 349
 CREATURES 329
 CRUSADE 329
 CRUSADER NO REGRET 279
 CRUSADER NO REMORSE 299
 CYBERIA 2 399
 CYBERMAGE 349
 CYBERSTORM 299
 DAGGER FALL (ARENA 2) 369
 DAYTONA USA 299
 DEADLINE 299
 DEADLOCK 349
 DESCENT 2 329
 DESTRUCTION DERRY 2 349
 DEUS EX MAQUINA 299
 DISC WORLD 2 349
 DIABLO 329
 DOWN IN THE DUMPS 299
 DRAGON LORE 2 249
 DUKE NUKEM 3D 299
 EARTHSHOCK 2 299
 EARTHSHOCK EXTENSION 349
 ECCO THE DOLPHIN 299
 EF 2000 TACT COM 199
 ESPN EXTREME GAMES 379
 EURO SOCCER 96 369
 F 22 LIGHTNING 2 329
 FANTASY GENERAL 379
 FIFA 97 349

FIGHTER DUEL 349
 FINAL DOOM 249
 FIREFIGHT 199
 FIRO & KLAUD 369
 FOOTBALL MANAGER 2 (96/97) 399
 FORT BOYARD LE DEFI 329
 FRONT LINES 299
 GABRIEL KNIGHT PACK 329
 GENDERS WARS 349
 GENEWARS 249
 GRAND PRIX 2 379
 GRAND PRIX MANAGER 279
 GREAT NAVAL BATTLES 4 399
 GUIGNOLS 2-CAUCHEMARD DE PPD 399
 HARD BALL 4 349
 HARDORE 299
 HARPOON 2 ADMIRAL'S EDIT. 369
 HARRY & THE HAUNTED HOUSE 299
 HARVESTER 299
 HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 349
 HIVE (THE) 349
 I HAVE NO MOUTH 349
 IN THE FIRST DEGREE 299
 INDCAR RACING 2 349
 INHERIT THE EARTH 329
 IRON TRILOGY 299
 IZOGUOD 299
 JAGGED ALLIANCE 199
 JOURNEYMAN PROJECT (THE) 349
 LIGHTHOUSE 299
 LIVE ACTION FOOTBALL 249
 LOADSTAR-LEG OF TULBOD. 129
 LORDS OF MIDNIGHT 299
 ARGENTUM COLLECTION 269
 DESTRUCTION DERRY/ECSTASY, DISC WORLD 169
 MAGIC CARPET 2 369
 MASTER OF DIMENSION 299

LORDS OF THE REALMS 2 329
 PRIVATEER 2 349
 MORTAL KOMBAT TRILOGY 249
 NBA LIVE 96 329
 NEED FOR SPEED SPECIALE EDITION 349
 NHL 97 299
 OFFENSIVE 349
 OLYMPIC SOCCER 399
 ORION BURGER 279
 ORION CONSPIRACY 329
 QUAKE 379
 RAMA 349
 RALLY CHAMPIONSHIP 299
 RETURN FIRE 399
 RIPPER (L'EVENREUR) 299
 SCREAMER 2 229
 SECRET MISSION 349
 SHANNARA 369
 SHATTERED STEEL 349
 SIM COPTER 349
 SONIC CD 329
 SPACE HULK VOTBA 349
 SPYKRAFT 399
 STAR TREK-NEXT GENERATION 259
 STEEL PANTHERS 349
 SUPER STREET FIGHTER 2 269
 SYNDICATE WARS 349
 TIME COMMANDO 349
 TOONSTRICK 299
 TOMB RAIDER 349
 TOP GUN 299
 TOTAL MANIA 299
 URBAN RUNNER 379
 VERSAILLES (COMPLLOT) 169
 VIRTUA COP 369
 VIRTUA FIGHTER 319
 WARCRAFT 2 239

PC OCCASION
 11 TH HOUR 299
 ACES OVER EUROPE 349
 ACES : COMP.COLLEC. EDIT 369
 ACTION EURO SOCCER 96 349
 ACTION SOCCER 96 329
 ACTUA SOCCER 349
 ADVANCED TACTICAL FIGHT 299
 AL UNSER JR. ARCADE RACING 329
 ALBION 349
 ALIEN ODYSSEY 349
 ALONE IN THE DARK 3 299
 ANGEL DEVOT 349
 ARCHIMEDEAN DYNASTY 229
 ARMORED FIST 269
 ASSAULT RIGS 299
 BACCHUS ET COMUS 299
 BAD MOJO 269
 BATTLE ISLE 2 NEW 1
 BERMUDA SYNDROME 249
 BRAINDEAD 13 349
 BURIED IN TIME (WIN 95) 349
 CARTON ROUGE 399
 CENTRAL INTELLIGENCE 329
 CHAOS CONTROL 249
 CHEVALIERS DE BAPHOMET (LES) 349
 CHRONICLES OF THE SWORD 329
 CHRONOMASTER 349
 CIVILIZATION 2 329
 CLOSE COMBAT 329
 CLUEDO 369
 COLOR TRILOGY 399
 COMMANDER BLOOD 329
 CONQUEROR 319
 CRITICAL PATH 349
 CRUSADE 239

CYBERSTORM 239
 DARKSUN 169
 DEADLINE 199
 DEUS 239
 DOWN IN THE DUMPS 239
 FIRO & KLAUD 179
 FLIGHT SIMULATOR (WIN95) 149
 FOOTBALL PRO 97 239
 FRANKENSTEIN 189
 GENEWARS 229
 GRAND PRIX MANAGER 199
 GRANDES BATAILLES (LES) 279
 HARDLINE 269
 HEROES OF MIGHT & MAGIC 279
 HIVE (THE) 199
 HUNTER HUNTED 239
 INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 199
 MAGIC CARPET 2 249
 MECH WARRIOR 2 VF SPEC.ED 169
 MERIDIAN 199
 NEED FOR SPEED (EDITION SPECIALE) 199
 NETWORK 169
 NHL HOCKEY 96 159
 NOCTROPOLIS 139
 NORMALITY 249
 NOVASTORM 279
 OFFENSIVE 239
 ORION CONSPIRACY VF 239
 OVERLORD 279
 PERFECT GENERAL II 239
 PHANTASMAGORIA (VO) 199
 POLICE QUEST COLLECTION 139
 POLICE QUEST SWAT:ES 169
 PSYCHOTRON 229
 RENEGADE 139
 SETTLERS 2(THE) 259

CD-CHARMES
 ANAL PUZZLE 239
 ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT 169
 BABES ILLUSTRATED-PART 2 239
 BACKDOOR MISTRESS 299
 BETTY PAGE 99
 BRIGITTE LIVE N°1 299
 BLONDES, BRUNES & REDHAIRS 189
 BURNING SECRET 139
 CALIFORNIA PERVERS 239
 CHARMES EN 3D 139
 CLUBSEX PARTNERS (VF) 199
 CYBERIX 349
 CYRANO 129
 DAYDREAMS 139
 DEEP THROAT GIRLS 4 199
 DEPRAVED FANTASIES 2 129
 DIRTY WESTERN 2 139
 DOUBLE DOWN 129
 DREAM MACHINE 2 299
 FANTASCENSES 349
 FRANKENSEX (VF) 149
 GERANALMO 99
 LOLO FERRARI 249
 MAN PARTS 199
 MASCARADES 399
 MADINE BRONX THE RETURN 269
 NEUROPACK 395
 NIPPON OBSESS.ATTRACTION 149
 NIPPON OBSESSIONS 2 229
 NIPPON OBSESSIONS 3 279
 PARFUM DE MATHILDE 299
 PARIS X 1900-BELLE EPOQUE 329
 PLEASURE CD VOL.2 199
 PORN POKER 329
 SEXTET 399

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUEES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tel Date de naissance/...../..... Code Client [] [] [] []

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)				CONSOLE 60F 30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le/.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

petites annonces

PC ACHAT

Dép. 1 Achète jeux et utils sur PC CD. Bruno Forget
Route de Jasseron 01250 Ceyzeriat.

Dép. 53 Achète jeu Arena the Elder Scrolls (sortie mai 94). Metayer Cédric 30 Rue Noémie Hamard 53000 Laval.

Dép. 59 Achète jeux PC CD, recherche nouveautés. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondcourt ou tel au 03 20 32 57 01.

Dép. 62 Achète jeux sur PC CD, cherche World Builder. Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Dép. 62 Achète Anvil of Dawn VF et vends Jagged Alliance 140 Frs, LBA 80 Frs. Tel à Claude au 03 21 95 77 79.

Dép. 76 Achète matos informatique PC : CD Rom, moniteurs, cartes mères, processeurs, disk dur, disquettes... achète également matériel HiFi et PC en panne. Tel au 02 35 74 19 29 le soir.

Dép. 78 Achète jeux PC : Phantasmagoria, Myst, 11th Hour, The Dark Eye, The Beast Within, Ripper et autres jeux d'aventure... Tel à Olivier au 01 39 14 22 75.

Dép. 78 Achète Ultima 8 sur PC. Tel au 01 30 56 21 73 à Laurent.

Dép. 78 Achète barrette 16 Mo Ram 8 bits, faire offre à Sylvain au 01 34 62 16 17 le soir.

Dép. 95 Achète Spycraft, Zork Nemesis à 150 Frs pièce, originaux uniquement et vends CPU P100 : 800 Frs. Tel à Leonardo au 01 34 08 09 04.

Dép. 99 Achète "Internet Interdit" n°1 original, pas le n°2, achète aussi Atari d'occasion. Egidio Basso 118 Rue Vanderick, B-6180 Courcelles.

CONTACT

Dép. 35 Recherche contacts avec passionnés de logiciels de graphisme, de programmation, d'utilitaires, de jeux de rôles sur PC. David Saber 37 Rue St Melaine 35000 Rennes.

Dép. 59 Echange, vends Alerte Rouge, FS6, Time Commando, EF 2000, Tie Fighter, carte avec DX2 66, 4 Mo, carte vidéo, carte ID, VLB. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 03 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Etudiant recherche dans le cadre d'une étude, des joueurs de Sim City et Civilization pour un questionnaire. Contactez Laurent Vedelly 9 Rue Jean Sans Peur 59800 Lille ou tel au 03 20 30 03 60.

Dép. 75 Recherche utilisateurs CD Rom Internet pour étude consommateur (rémunérée). Tel à Philippe ou Danièle au 01 44 26 18 32.

Dép. 76 Recherche Return to Zork VF CD Mac et jeux PC. Tel à Damien au 02 35 28 36 68 le soir.

Dép. 77 Recherche écran 17" : 1300 Frs, adaptateur TV pour PC : 400 Frs. Rollin Bertrand 25 Allée Romain Rolland 77100 Nanteuil les Meaux ou tel au 01 60 25 15 61.

VENTE

Dép. 3 Vends Simon le Sorcier VF 60 Frs, Ultima 7 la Porte Noire 110 Frs, Ultima 7 complet 70 Frs, Colonization 100 Frs, Civilization VF 90 Frs, port 20 Frs, le tout à débattre. Tel au 04 70 45 36 12.

Dép. 3 Vends jeux Dungeon Keeper, Rally, Discworld 2. Tel après 19 h au 01 70 03 19 84.

Dép. 5 Vends imprimante Canon BJC 4100 noir et blanc, cartouche neuve, très peu servi : 500 Frs. Tel à Claire au 04 92 63 21 96.

Dép. 6 Vends barrette standard 4 Mo : 100 Frs. Tel après 18 h au 04 93 65 84 27 à Victor.

Dép. 9 Vends CM PCI + CPU 4x100 Intel : 400 Frs, jeux : F22, Silent Thunder, Syndicate War, Crusader No Regret, WC3, Z, Duke Nukem 3D, Descent, System Shock, Microcoms, Heimdall 2. Tel à Bruno au 05 61 67 70 00.

Dép. 11 Vends DX2 66, 810 420 Mo DD, 14" SVGA, CD x2, SB Pro, 2 HP 80 W, 50 disks vierges, 40 CD (Warcraft 2, Corel Draw 3, Ishar 3, Lands of Lore, Duke 3D, Descent...) + souris Microsoft : 4000 Frs. Tel à Olivier au 04 68 32 55 27.

Dép. 13 Vends jeux PC originaux : Les Chevaliers de Baphomet, Ripper, Gabriel Knight 2, Bermuda Syndrome, Down in the Dumps, Discworld, Magic Carpet 1 et 2... Tel au 04 90 50 04 64.

Dép. 13 Vends Gabriel Knight 2 VF : 180 Frs, Torins Passage 100 Frs, PQ4 : 50 Frs, Beneath a Steel Sky 50 Frs, Darkseed 50 Frs, port compris, échange possible. Tel à Christine au 04 91 49 11 72 aux heures de repas.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : NBA Live 96 : 200 Frs, Alone in the Dark + Jack in the Dark 120 Frs. Tel à Nicolas après 19 h au 04 90 17 36 32.

Dép. 13 Vends sur CD Rom : Diablo, Tomb Raider, Sega Rally, utils. Marc Peyron Résidence de la Belle Ombre Bat D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille.

Dép. 26 Vends jeux PC CD : Myst 180 Frs, Dragon Lore 2 : 190 Frs, port compris, échange contre 3D Ultra Pinball 2, Creed Night, Dagger Fall ou autres. Tel à Antoine au 04 75 81 46 86.

Dép. 29 Vends Megacore 70 Frs, 350 disquettes 720 Ko + 3 magnifiques boîtiers en bois : 300 Frs + frais de port, vends pour CD 32 : 100 Frs. Tel au 02 98 81 45 02.

Dép. 31 Vends ou échange jeu PC CD : Slipstream 5000 Frs à débattre. Cuallado Sébastien CD 45 31380 Gragnague ou tel le soir au 05 61 09 42 64.

Dép. 33 Vends P75 Intel : 8 Mo Ram, DD 1,2 Go, carte son 16 bits comp, SB, lecteur CD x4, lecteur HD 3" 1,44 Mo, HP amplifiés 120 W, écran 15" SVGA, carte ATI Mach 64, Natural Keyboard, MS Money, Win 95, MS Oceans 4500ET. Tel au 05 56 20 24 61.

Dép. 33 Vends volant + pédalier Madcatz 375 Frs port compris. Tel à Jérôme au 05 56 85 23 28.

Dép. 35 Vends CM ASUS 486 PCI + DX2 66, carte Gravis PNP, disque dur 330 Mo. Tel à Thomas au 02 99 75 10 79 parés 19 h ou le week-end.

Dép. 38 Vends carte mère + CPU Pentium 75 + 16 Mo Ram : 2100 Frs à débattre. Courtias Christophe 4 Impasse St François 38230 Chavagneux.

Dép. 38 Vends CPU PPro 180/200 : 2500 Frs, Ram 32 Mo : 800 Frs, DD 9 Go SCSI-3 : 6000 Frs, écran Sony 21" : 9000 Frs, modem 33600 Self-memory : 800 Frs... Tel à Grégory au 04 74 88 41 68.

Dép. 39 Vends jeux PC CD VF : C&C 150 Frs, FI GP2 : 200 Frs. Tel à Nicolas au 03 84 72 46 24 à Fanet Nicolas 28 Rue de la Sous Préfecture 39100 Dole.

Dép. 39 Vends ou échange jeux originaux sur PC : Tomb Raider, Privateer 2, WC 4, Les Chevaliers de Baphomet, Myst, Duke Nukem, Conquest, Rebel Assault 2, Warcraft + 2 Space Hulk 2, Mechwarrior 2 de 100 à 150 Frs. Tel à Christophe au 03 84 24 49 77.

Dép. 41 Vends jeux PC 120 Frs port compris, WC3 et WC4, Crusader no Remorse, Ascendancy, Central Intelligence, Overlord. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne Cidex 1285/3 41300 Salbris ou tel au 02 54 97 30 99.

Dép. 42 Vends jeux PC CD : Fade to Black, Genevans... 150 Frs. Bourrat Jean-Michel au Bourg 42360 Montchal ou tel au 04 77 28 74 36.

Dép. 42 Vends originaux : LBA, Aces over Europe, International Tennis, Siège VO, Silent Service 2 VO, Front Lines VO, Hellbender W95, de 20 à 50 Frs ou le tout pour 200 Frs, achète Warcraft 2, Z et autres. Tel à David au 04 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends boîtes de disquettes vierges : 10 Frs la boîte, vends ou échange jeux. Tel au 02 40 84 09 45 sur Nantes uniquement.

Dép. 45 Vends Pentium 166 256 Ko cachés, 16 Mo Ram, CD Rom 4x, moniteur 17" Targa, carte son SB16 Value 13000 Frs, divers jeux + Windows 95. Demangit Guy 25 Rue de la Chevalerie 45290 Nagent s/Vernisson ou tel au 02 38 97 71 49.

Dép. 47 Vends jeux : Phantasmagoria 200 Frs, NBA JAM : 70 Frs, Photostacker Pro (programme de traitement de photo) : 150 Frs, joystick Wingman 100 Frs. Tel au 05 53 41 96 55.

Dép. 54 Vends jeux MK3 : 150 Frs, Rise of the Robots 2 : 150 Frs, Magic Carpet Plus 50 Frs, BC Racers 75 Frs, Rebel Assault 75 Frs, Z : 250 Frs, Heroes of Might and Magic 150 Frs, UFO 1 et 2 : 150 Frs. Tel au 03 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 54 Vends P75 DD 540 Mo 16 Mo, vidéo Trident 1 Mo Multimedia (CD x4, carte son, HP), Windows 95 + Office Pro 95, jeux, écran 15" : 5200 Frs. Tel au 03 83 30 74 41.

Dép. 54 Vends Aliens CD : 150 Frs, LBA 100 Frs, Mechwarrior 2 : 100 Frs, Creature 200 Frs, L'Entraîneur 150 Frs, Sim City 2000 : 100 Frs, Comanche CD 100 Frs, Player Manager 2 : 100 Frs, Micro Machines 2 : 100 Frs. Tel à Cyril au 03 87 31 61 20 après 18 h.

Dép. 55 Vends jeux PC CD : Rayman 130 Frs ou échange contre Alerte Rouge ou Caesar. Tel à Pierre au 03 29 78 41 84 de 18 à 20 h.

Dép. 56 Vends imprimante LQ 2550 matricielle couleur 136 colonnes + 3 rubans 2500 Frs, UC 386 DX 20, carte, écran 512 Ko, 2 Mo ram, HDD 40 Mo : 600 Frs. Tel à David ou Sébastien après 18 h au 02 97 26 19 82.

Dép. 57 Vends carte mère 486 DX2 66 avec Microprocesseur et Mega de Ram. Tel au 03 87 51 60 26 à Gérard.

Dép. 57 Vends Daytona USA 280 Frs, Al Unser 70 Frs. Bonnet Damien 19 Boucle des Tourterelles 57290 Fameck.

Dép. 59 Vends Uninstaller 3.0 pour Win 3.1 : 100 Frs (mise à jour pour Win95 ou NT possible à prix avantageux), vends lecteur externe 3" pour AG : 150 Frs. Tel à Philippe au 03 27 79 25 24.

Dép. 59 Vends PC CD originaux : Destruction Derby : 49 Frs, Extreme Games 99 Frs, The Last Dynasty : 69 Frs, King Quest 7 : 49 Frs, Joystick Dexxa Rebel 2 boutons : 70 Frs, le tout pour 300 Frs. Tel à Bastien le week-end au 03 20 85 46 52.

Dép. 59 Vends jeux originaux : Destruction Derby2 : 200 Frs, Alerte Rouge, Rally Chamination 280 Frs. Tel à Pascal au 03 28 60 31 36.

Dép. 59 Vends jeux originaux : Diablo, Harvester, King Quest 7, Shellshock, Alerte Rouge, cherche CPU P100 mini et HD 1 Go mini. Tel au 03 20 57 69 97.

Dép. 59 Vends In the first Degree, Grand Prix Manager, Guilty de 80 à 150 Frs. Tel à Yannick au 03 20 94 43 42.

Dép. 62 Vends Gabriel Knight 2 VF : 200 Frs, Time Commando. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

Dép. 63 Vends logiciels de simulation, origine récents PC JF3 : 250 Frs, Apache LB D1 150 Frs, EF2000 150 Frs, F55 + sc. 150 Frs, F14 150 Frs, Tornado + sc. 150 Frs. Tel au 04 73 96 67 02 après 18 h.

Dép. 64 Vends MK3, Phantasmagoria, Reble Assault 2, Descent, Virtual Pool, Caesar 2, Command Aces of the Ddep, The Beast Within 120 Frs l'un ou le tout pour 550 Frs, vends Joypad Megapad XII 50 Frs. Tel à Benjamin au 05 59 41 24 25.

Dép. 65 Vends Pentium 75 8 Mo de Ram, DD 750 Mo, carte son SB 16/Awe32, CD Rom x4, HP 30 W, moniteur 14", Windows 95, clavier, souris : 5500 Frs. Tel au 05 62 93 09 64.

Dép. 67 Vends carte Maxi TV (carte d'acquisition Vidéo, Tuner TV Pal/Secam/NTSC avec video Studio 2.0 Windows en VF pour capturer vidéo et édition vidéo et image : 1290 Frs. Tel à Michael au 03 88 39 28 60 après 18 h.

Dép. 68 Vends maxi Korg Wave GM : 400 Frs, carte SVGA 53 1 Mo PCI : 200 Frs. Tel au 03 89 73 38 02.

Dép. 68 Vends PC 686 Cyrix 150 Mhz, DD, Bigfoot, 1 Go, 32 Mo Ram, EDO CM Triton VX, CD 4x, 2 HP, SB 16 Pro, Matrox Mystique 2 Mo, Novafax 28800, écran 14", Tatung Conforme Energie Star : 9500 Frs. Tel à Jérôme au 03 89 25 35 65 après 19 h.

Dép. 69 Vends 486 DX 33 sans CD, carte modem intégrée : 2000 Frs. Tel au 04 72 39 35 26.

Dép. 69 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, écran 15", CD Rom x4, SB 16, plus logiciels et jeux : 5000 Frs. Tel à Nicolas au 04 78 56 06 12.

Dép. 71 Vends carte mère 486 DX + processeur DX2 66, carte graphique Cirrus VLB 1 Mo, 8 Mo Ram, contrôleur IDE, lecteur CD Rom x2, le tout en parfait état : 1300 Frs. Tel au 03 85 44 44 04 à Stéphane.

Dép. 75 Vends imprimante OI Laser 600 PP : 1400 Frs, CD Rom 6/7 Toshiba SCSI 500 Frs, Dos 6.22, windows 3.11 : 200 Frs, Photo Impact VF 200 Frs, jeux : Red Alert VF 250 Frs, Tomb Raider 150 Frs, garantie. Tel après 18 h à Jacques au 01 39 57 66 83.

Dép. 75 Vends Pentium multimedia complet : P75, 8 Mo, 850 Mo, Win 95 + 3.11, CD Rom x4, carte SB Pro, HP, Micro, modem 14.4, nbx logiciels (bureau, jeux, éducatif, internet...), sous garantie : 5000 Frs. Tel au 01 40 24 01 26.

Dép. 75 Vends KQ6 VO + KQ7 VO + Torin's Passage VO + Space Quest 6 VO + Gabriel Knight VO : 200 Frs ou 50 Frs l'un. Tel à Cédric au 01 45 88 44 90.

Dép. 75 Vends jeux sur PC : Screamer 2 : 150 Frs, Rally Championship 150 Frs, Diablo, Heroes M2, recherche disque dur 1 Go minimum Quantum Fireball, faire offre. Tel au 06 54 43 54 57 à Jean-Pierre.

Dép. 75 Vends Pentium 100 + écran 17" + CD Rom x4 + SB16 + HP 180 w + carte graphique 1 Mo multimedia + DD 1,2 Go + 256 Ko + nbx logiciels originaux : 6000 Frs. Tel à Laurent après 18 h au 01 42 67 32 64.

Dép. 75 Vends carte Matrox Millenium 2 Mo OEM : 650 Frs. Tel au 01 42 58 48 76 de 11 à 18 h.

Dép. 75 Vends processeur P166+ Cyrix neuf, garantie avec facture sur Paris en priorité : 800 Frs. Tel à Thomas au 01 45 48 65 58.

Dép. 75 Vends jeux PC CD : Diablo 250 Frs, Slipstream 5000 : 100 Frs. Tel au 01 43 31 06 29.

Dép. 75 Vends Red Alert, Diablo, Rally, Tomb Raider, F22... et utils. Tel à Willy au 06 60 43 24 88.

Dép. 75 Vends Pentium 120, 16 + Mo, CD x4, Maxi Sound 32, WFX, carte vidéo S3PCI, HP 80 W, écran 15", DD 2, 1 Go, 340 Mo, divers jeux + joystick, meuble informatique ou échange contre Playstation. Faire offre à Franck au 01 43 64 40 97.

Dép. 76 Vends carte mère AMD + CPU 486 DX400 + carte vidéo Trident + carte son DSP16. Tel à Franck au 02 35 36 46 71.

Dép. 76 Vends microprocesseur Pentium 75 avec ventilateur 600 Frs. Tel au 02 35 34 45 34 à Bertrand.

jeux 3D

de qualité console

MATROX
MYSTIQUE

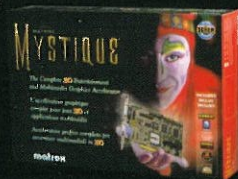
Vous cherchez à doper la vitesse de vos jeux 3D... Mais vous exigez aussi les meilleures performances pour vos applications Windows et vidéo. Une seule réponse : le célèbre accélérateur graphique Matrox Mystique, désormais disponible au prix imbattable de 1.090 francs TTC version 2 Mo (1.350 francs TTC version 4 Mo) !

Au coeur de la carte Matrox Mystique, vous trouvez le meilleur de la technologie : une puissante mémoire SGRAM, une puce graphique MGA 64 bits et la fonction bus mastering. Vous partez ainsi à la découverte de jeux 3D qui bénéficient d'un rendu exceptionnel, de couleurs et de textures toujours plus riches pour un réalisme envoûtant. Vos jeux sous DOS, vos applications Windows et vos vidéos vont crever l'écran à des vitesses vertigineuses.

Mais ce n'est pas tout ! Avec la nouvelle carte fille Rainbow Runner Studio pour Matrox Mystique (vendue séparément), jouez aux jeux PC sur votre télévision, créez et montez vos vidéos familiales sur PC, capturez ou envoyez vos images sur Internet, et découvrez un nouvel univers de vidéo numérique qui dépassera votre imagination.

Avec 185 prix internationaux et 20 années d'expérience technologique au service de Compaq, Dell, Hewlett Packard et IBM, Matrox vous garantit la solution graphique la plus innovante, la plus conviviale et la plus fiable. Pour doper votre PC et le préparer au 21e siècle, exigez Matrox !

**Nouveau prix
1.090 FF**



Logiciels inclus gratuitement*
[version sous emballage Matrox Mystique seulement]

**DESTRUCTION
DERBY 2**
PSYGNOSIS

MECHWARRIOR 2
ACTIVISION

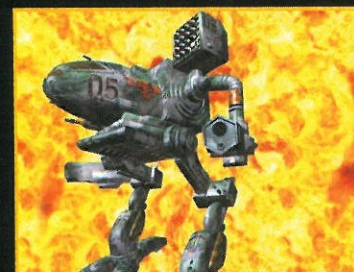
**SCORCHED
PLANET**
CRITERION

SWIRL
VIRIAN

MOULG
STUDIO



Destruction Derby™ 2



Mech Warrior™ 2



Scorched Planet™

matrox

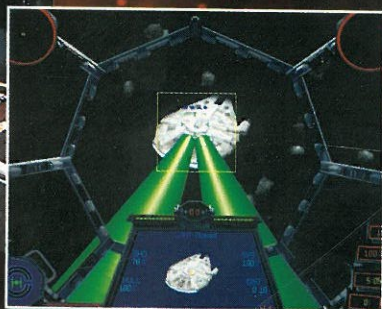
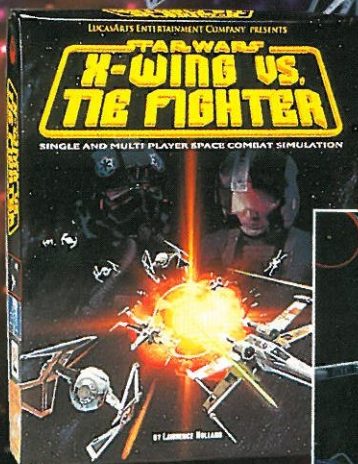
Minitel 3615 Matrox <http://www.matrox.com/mga>



* Jeux 3D pour Windows 95

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08,
COMPUERVE; GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330

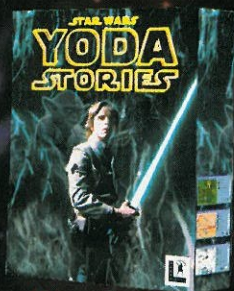
1997 : L'ANNÉE *STAR WARS*™ SUR TOUS LES ÉCRANS !



X-WING™ vs TIE FIGHTER™

Le 1er jeu de combat spatial multijoueur dans l'univers *Star Wars*.

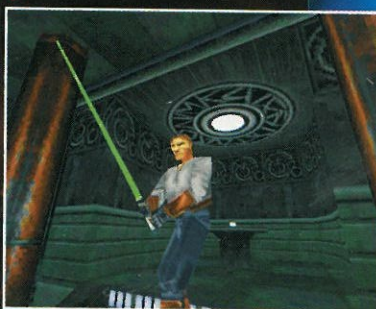
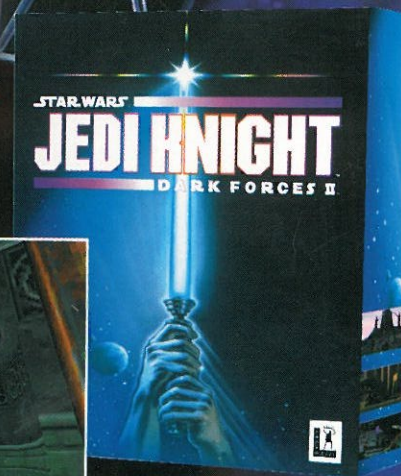
Disponible en avril 1997



YODA™ STORIES

Le 1er jeu de bureau offrant des millions d'aventures dans l'univers *Star Wars*.

Disponible en avril 1997



JEDI KNIGHT™ : DARK FORCES™ II

Apprenez à maîtriser la Force et combattez de véritables ennemis au sabre laser.

Disponible au printemps 1997

NOUVEAU
joystick

Abonnez-Vous TOUT EN DOUCEUR !



59 F 75

seulement
par trimestre

LES AVANTAGES DU PRÉLÈVEMENT

- Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment par simple courrier. Les prélèvements cesseront immédiatement.
- Vous n'avez pas à envoyer d'argent, une fois tous les 3 mois, 59 F 75 seront automatiquement prélevés sur votre compte.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A compléter et à retourner accompagné de votre règlement ou de votre R.I.B. si vous choisissez l'option "prélèvement automatique" à : JOYSTICK - TSA 90222 - 92887 Nanterre Cedex 9.

Je choisis le mode de paiement de mon abonnement :

1



59 F 75

SEULEMENT PAR TRIMESTRE

Oui, je désire recevoir Joystick et payer 59 F 75 tous les trimestres. Ce montant m'est garanti pendant 1 an, même si le tarif de Joystick venait à augmenter. Je remplis l'autorisation de prélèvement au verso de ce bulletin, ainsi que la grille adresse ci-dessous.

2



239 F

SEULEMENT AU COMPTANT

Oui, je désire recevoir Joystick et payer 239 F au lieu de 385 F pour 1 an d'abonnement (11 n°).

J'économise ainsi 146 F. Je joins mon règlement dès aujourd'hui par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Joystick et je remplis la grille adresse ci-dessous.

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT :

ST010

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] [] Ville : _____

Offre réservée à la France métropolitaine et valable 2 mois.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT AUTOMATIQUE

Je choisis le paiement échelonné, 59 F⁷⁵ tous les 3 mois.

joystick

- ❶ Inscrivez vos nom, prénom et adresse complète. ❷ Indiquez les coordonnées de votre relevé d'identité bancaire ou postal.
❸ Précisez le nom et l'adresse complète de votre banque. IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèque). ❹ Datez et signez.

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Joystick.

❶

TITULAIRE DU COMPTE À DÉBITER

(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal :

Ville : _____

❷

DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER

Code banque Code guichet

N° du compte Clé R.I.B.

ORGANISME CRÉANCIER :

JOYSTICK - Service Abonnements
TSA 90222 - 92887 Nanterre Cedex 9

NUMÉRO NATIONAL D'ÉMETTEUR :

427 561

❸

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Éts. : _____

Adresse : _____

C.P. et ville : _____

❹

Date :

Signature obligatoire : _____

N.B. : je vous demande de faire apparaître les prélèvements sur mes extraits de compte habituels.